TIPS PARA INICIARTE EN XENOBLADE CHRONICLES™

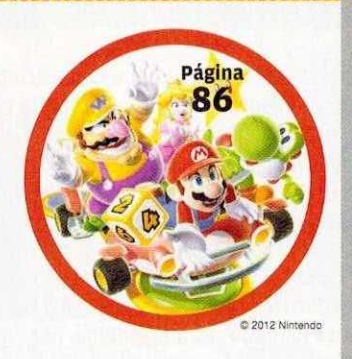




RHYTHM HEAVEN FEVER
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2012 Nintendo

SUMARIO

Página 70



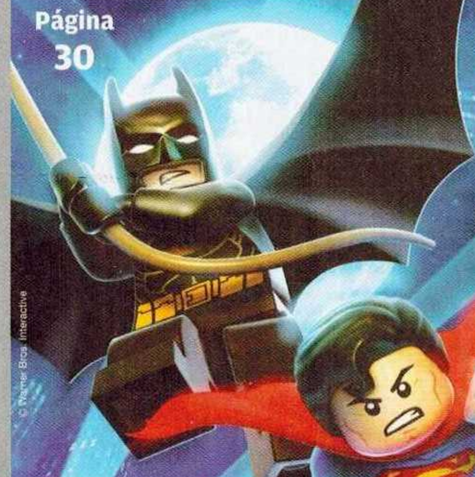












EDITORIAL

Año XXI No. 6
Junio 2012

En unos días, el cinco de junio para ser exacto, se llevará a cabo la tradicional conferencia de prensa de Nintendo en Los Ángeles, como un previo a lo que se verá en los pisos de exhibición de la Electronic Entertainment Expo. Y, por supuesto, allí estaremos para darte las primicias de los mayores acontecimientos del evento, aunque está por demás decir que Wii U será el producto estrella, el cual se llevará los reflectores y miradas de los asistentes.

Ya tuvimos un adelanto del Wii U en la pasada E3, pero si recuerdas, sólo se trataba de tráilers, demos y especificaciones, hubo oportunidad de jugarlo y nos dejó una buena impresión. Ahora, a unos meses de su lanzamiento global, estará disponible para que todos veamos el potencial de la consola y las características que hemos descubierto en videos o comunicados, experimentaremos de primera mano las funciones del control táctil en múltiples videojuegos que mostrarán los licenciatarios. Hemos visto una amplia lista de títulos, como **Batman Arkham City**, **Darksiders II**, **Tekken**, **Ninja Gaiden** y muchos más que pertenecen a franquicias destacadas y que por primera ocasión llegarán a la Gran N. Pero poco se ha dicho sobre los juegos propios de la compañía, por lo que no dudo que nos tengan preparada una megasorpresa.

Mientras tanto, te invito a que recorras las páginas de esta edición de Club Nintendo, en donde encontrarás *tips* de **Xenoblade Chronicles**, para que decidas emprender esta aventura que nos trae la compañía Monolith Soft, con la dirección de Tetsuya Takahashi (quien trabajó en las entregas de **Xenosaga** y **Xenogears**). Claro, en portada tenemos la entrega deportiva más reciente del plomero, **Mario Tennis Open**, que destaca por su calidad audiovisual y por la posibilidad de juego en línea, primera ocasión en que se ofrece esta modalidad en la franquicia. ¡Ah!, y si eres fan del anime, date una vuelta por Un Vistazo a Japón, donde te platicamos sobre la nueva generación de **Saint Seiya**, de la que se transmiten sus primeros capítulos en Japón. ¡Así que no se diga más, comencemos con esta entrega de Club Nintendo!

Pepe Sierra
Director Editorial



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y en Twitter **@RevistaCN**



© 2012 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com



Wii™
MARIO PARTY 9™
2
4
6
DOLBY PRO LOGIC II
Nintendo®
http://marioparty9.nintendo.com/es/



Enfrenta la lucha por sobrevivir...

Xenoblade Chronicles es uno de los mejores títulos que ha llegado al Wii. Provocó múltiples comentarios positivos incluso antes de su estreno, y ahora que lo tenemos en nuestras manos podemos decir que no nos ha decepcionado en nada. En esta edición de Club Nintendo te proporcionaremos una serie de consejos y estrategias para que domines las técnicas de este emocionante título, así que no te pierdas la información y no dudes en enviar tus comentarios.

Tips **Xenoblade Chronicles** página **74**





DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, querido **Doctor Mario**! Espero que estés disfrutando de tu nueva aventura tridimensional. Bueno, he leído varias cosas en Internet acerca de mi serie favorita, **Pokémon**, y te quiero preguntar lo siguiente para que des alivio a mis dudas:

1.- ¿Es cierto que van a producir la versión **Grey** de **Pokémon**?, si es así, ¿cuándo sale? Y también, ¿para qué plataforma llegaría?

2.- Leí repetidamente en Internet que están haciendo dos nuevas entregas de **Pokémon** para el DS ¿es cierto? ¿Cuándo saldrán? Y, por último, ¿cuáles serán?

3.- ¿Va a salir el juego **Pokémon + Nobunaga's Ambition** para América Latina? De ser así, ¿en qué fecha llegaría?

Ésas son todas mis preguntas, espero que me contestes ya sea publicadas o por correo. ¡Gracias por hacer esta magnífica revista!

Fernando Miranda
Tampico, Tamaulipas

¡Qué tal, Fernando! Recientemente, se han dado a conocer muchos rumores de la franquicia **Pokémon**, uno de ellos es sobre la denominada versión **Gray**, que se hizo más notorio luego de que fuera registrado el dominio www.pokemongray.com por la misma compañía (Melbourne IT Digital Brand Services) que tiene en su haber la cuenta www.pokemonblackwhite.com, la oficial por parte de Nintendo para esta última entrega de las criaturas de bolsillo. Sin embargo, Nintendo no ha hecho comentarios sobre si está preparando o no un *spin-off* de la versión **Black/White**, similar a lo que antes fue la edición **Yellow** para **Red/Blue**, así que por ahora sólo queda como un rumor.

Ahora bien, lo que sí es una realidad es que próximamente vendrán nuevas entregas para el universo **Pokémon**, que serán la secuela directa de **Black & White** que estará disponible para Nintendo DS.

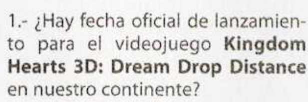
En Japón estarán disponibles a partir del próximo mes de junio, y para América se dijo que llegará en el tercer cuarto del año (aún no hay fecha exacta); así como una nueva entrega *crossover* llamada **Pokémon Conquest** (en Japón conocido como **Pokémon Nobunaga's Ambition**) que saldrá el 18 de junio de este mismo año en nuestro continente y como novedad, cambia su estilo de juego a estrategia.

Si quieres conocer **Pokémon Conquest**, checa el *review* en esta misma edición de Club Nintendo. Por ahora todos los siguientes títulos de **Pokémon** se mantienen para el Nintendo DS, así que esperemos las próximas noticias que surgirán en la Electronic Entertainment Expo, quizá ya se descubra algo para Nintendo 3DS, sería bueno, ¿no?



En Japón, la serie **Nobunaga's Ambition** cuenta con gran popularidad. De hecho, la primera entrega para Nintendo ocurrió en 1987 (Famicom) y después apareció en Super Famicom, Game Boy, GBA, NDS y más. Se trata de un concepto de estrategia militar situado en el Japón feudal, el cual ahora KOEI retomó para hacer un *crossover* épico con **Pokémon**, que resultó un título altamente recomendable.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Ésta es la segunda vez que te escribo. Tengo algunas preguntas para ti, que espero me respondas:



1.- ¿Hay fecha oficial de lanzamiento para el videojuego **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** en nuestro continente?

2.- ¿Planea Nintendo lanzar un nuevo **The Legend of Zelda** en Nintendo 3DS?

3.- Por último, ¿llegará el videojuego **Pandora's Tower** a nuestro continente?, y de ser así ¿cuál sería su fecha de lanzamiento?

Bueno, eso es todo. Espero que me respondas. Gracias.

Alexis Ramírez
Panamá

¿Cómo te va, Alexis? La próxima aventura de **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**, que llegará como exclusiva para el Nintendo 3DS, tiene fecha de estreno para el próximo 31 de julio. Como podrás ver, la segunda parte de 2012 se va a poner muy interesante, y más cuando salgan a la luz los esperados anuncios de juegos para Wii, NDS, N3DS y claro, Wii U en la E3.

Desde el año pasado el productor de los recientes títulos de **The Legend of Zelda**, Eiji Aonuma, comentó abiertamente que sí está en camino un nuevo título de dicha franquicia para el Nintendo 3DS. En esta ocasión, no se trataría de un *remake* o adaptación; al contrario, sería una historia completamente nueva que encajaría dentro de la línea oficial de tiempo. Además, se apegaría mayormente al concepto de los títulos de consolas caseras, en lugar de lo que hemos jugado los últimos años en los portátiles. Esto debido al poder de procesamiento y de calidad de imagen del Nintendo 3DS, que permite realizar aventuras extensas, espectaculares y que involucren múltiples elementos de interacción, como el micrófono, pantalla táctil o giroscopio.

En cuanto a **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, que es otro de los títulos que piden constantemente los fans, han dejado ver la intención de realizar el mismo tratamiento que con **Ocarina of Time**; es decir, tomar el juego de Nintendo 64 para realizarle mejoras gráficas y darle el tratamiento tridimensional único del Nintendo 3DS. Sin embargo, este proyecto quedaría en espera, pues básicamente Aonuma primero se enfocará en generar un título completamente nuevo y original de **The Legend of Zelda** para Nintendo 3DS. Es un secreto a voces la llegada de **Pandora's Tower** para nuestro continente (en Japón salió desde el 26 de mayo de 2011, y en Europa el pasado mes de abril).

Ya tenemos dos de los últimos grandes juegos para Wii, y sería lógico que Nintendo también se encargara de traer este último para completar con broche de oro la era del Wii. Oficialmente, no hay comentarios pero no dudamos de que sea una de las noticias que se darán en la conferencia de Nintendo durante la Electronic Entertainment Expo, así que mantente pendiente de todos nuestros anuncios.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Yo creo que muy bien haciendo retas en **Mario Kart 7**.

Bueno, he tenido unas dudas que no me han dejado dormir, aquí van:

1.- Vi el tráiler de **Professor Layton vs. Ace Attorney** y me he quedado con la boca abierta, mi duda es: ¿van a sacar este juego en América?

2.- ¿Hay alguna posibilidad de que saquen el juego **Pikmin 3** para el Nintendo 3DS?

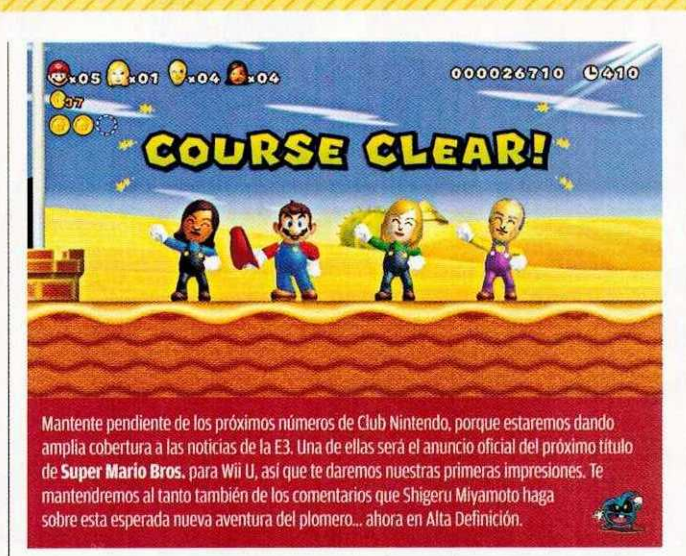
3.- ¿Cuándo estará a la venta el juego **Luigi's Mansion 2**?

Lukas Álvarez
Vía correo electrónico

¡Así es, Lukas! Aquí en la redacción nos divertimos bastante cuando se arma la reta en **Mario Kart 7**, e incluso en el clásico **Mario Kart DS**, así como en **The legend of Zelda: Four Swords**. En cuanto a tus preguntas, te comento que **Professor Layton vs. Ace Attorney** es, por ahora, una exclusiva para el mercado japonés. La popularidad de ambas franquicias ha ido en crecimiento en los últimos años en nuestro continente, y por ello no dudamos que CAPCOM y Level 5 nos den la buena noticia de que el sorprendente *crossover* para Nintendo 3DS sí llegará a América. Así que sólo resta cruzar los dedos, pues se trata de una de las mejores historias que albergará el N3DS.

Pikmin 3 llegará a Wii U, según se ha comentado en meses anteriores, pero no hay planes para una edición portátil. Antes no era viable por la capacidad y cualidades





Mantente pendiente de los próximos números de Club Nintendo, porque estaremos dando amplia cobertura a las noticias de la E3. Una de ellas será el anuncio oficial del próximo título de **Super Mario Bros.** para Wii U, así que te daremos nuestras primeras impresiones. Te mantendremos al tanto también de los comentarios que Shigeru Miyamoto haga sobre esta esperada nueva aventura del plomero... ahora en Alta Definición.

de los portátiles, pero ahora que el Nintendo 3DS ya es más poderoso no dudamos de que se pueda llegar a dar una adaptación de **Pikmin**. Por ahora Nintendo ha manejado dicha franquicia como única para consolas caseras; de cualquier forma, si nos enteramos de algo les informaremos inmediatamente. Por último, **Luigi's Mansion** sigue sin oficializar su fecha de lanzamiento, pero no te preocupes, es casi un hecho que la anunciarán en la E3.

¡Hola, **Doctor Mario**! Soy de Bolivia, me llamo Eduardo y es la primera vez que te escribo. Sé que es difícil elegir unos cuantos entre miles de cartas y correos que te deben enviar, pero me encantaría estar en la revista. Aquí mis preguntas:
1.- ¿Está en los planes de Nintendo sacar una secuela de **New Super Mario Bros.** para Wii?
2.- ¿Hay algún videojuego de **Guitar Hero** para Wii que se pueda jugar sin la guitarra?
3.- ¿Existe algún título de **Super Mario Bros.** que sea de música?
Por ahora, son todas mis dudas. Saludos a **Luigi**, a la princesa **Peach** y, obviamente, a ti.

Eduardo Cuéllar
Santa Cruz, Bolivia

¡Qué tal, Lalo! Aún no sabemos si habrá una nueva entrega de **New Super Mario Bros.** en Wii (para N3DS ya se anunció **NSMB2**), pero se ha dicho que el próximo título de **Super Mario Bros.**, que está desarrollando Shigeru Miyamoto, tiene bases en aquel éxito de Wii. De hecho, si recuerdas, mostraron un demo para Wii U que en esencia era **New Super Mario Bros.**, pero ya con nuevos elementos de juego y modificaciones en el *gameplay* y gráficos. Así que ya podrás sacar tus pronósticos para ver qué tanto aciertas cuando se dé a conocer en la próxima E3.
Todos los juegos de **Guitar Hero** se pueden jugar con el control (por si no tienes guitarra). No resulta tan cómodo o natural, pero es una forma alternativa para que no quedes fuera del concierto. También, a partir de **World Tour** ya puedes usar micrófono o batería para incrementar la emoción.
Mario Paint fue un título muy divertido para SNES en el que podías incluso crear música usando un mouse como el de computadora y un tapete de plástico. **Mario Dance Dance Revolution** fue una entrega especial de la franquicia de baile de Konami que presentaba a **Mario** como protagonista y, claro, se incluían temas de múltiples videojuegos de Nintendo, como **Super Mario World**, **Wrecking Crew**, **Donkey Kong**, **Wario World** y muchos más. **Mario Artist** fue un título que salió en el 2000 para el Disk Drive (Japón, accesorio Nintendo 64) y una de sus divisiones se iba a llamar **Sound Maker**, pero lastimosamente nunca llegó a una producción final.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo en el Reino? Espero que se te la pases bien con todos sus títulos nuevos para Wii y N3DS. Ésta es la primera vez que te escribo, ojalá me respondas. Tengo unas cuantas dudas desde hace meses, y no me he animado a preguntarte.
1.- Fui una de las primeras personas que compró el Nintendo 3DS en su mes de lanzamiento, pero no tuve acceso a Internet hasta algunos meses más tarde, justo cuando el Nintendo 3DS bajó de precio. Al conectarme descubrí el grandioso Programa Embajador, y al ver que ya no pude descargar los juegos, me desilusioné. ¿Habrá alguna otra manera de bajar los programas gratis?, ya que lo he intentado pero n he podido lograrlo.
2.- He escuchado diversos rumores de que llegará un **Rescate Mii 3**, ¿es cierto?, ¿aún está en desarrollo o no está planeado?
Bueno, ésas son todas mis preguntas por ahora, gracias por tu atención, espero que me respondas.

Ricardo Castro Castillo
Vía correo electrónico

Todo muy bien por estos territorios, mi estimado Ricardo, ¿y tú qué tal? Uno de los requisitos para ingresar al programa de recompensas de Nintendo "*Ambassador Program*" del N3DS era entrar en la eShop antes de una fecha estipulada, no importaba si comprabas algo o no, bastaba con conectarte para que se registrara tu consola portátil. De esta forma, tendrías acceso a los 20 videojuegos (10 de NES y 10 de Game Boy Advance). Lamentablemente, si no pudiste entrar a la eShop, no recibiste tu certificado de "Embajador", y por lo tanto los juegos no aparecerían en tu historial de descargas, como ocurrió con todos los que tuvimos la fortuna de activar el *Ambassador Program*. ¿Alguna otra forma de conseguir los juegos? En caunto a los de GBA, Nintendo los ofreció como un obsequio exclusivo para quienes compraron la consola en sus primeros meses y que se registraron como embajadores, mientras que los de NES, algunos ya están en la eShop. **Mii Plaza** y **Rescate Mii** son un concepto que gustó mucho a los fans del N3DS y sería bueno que los sigan mejorando o ampliando. Sin embargo, por el momento no hay planes formales de realizar nuevas expansiones, por lo que tendremos que esperar para ver qué rumbo dará Nintendo a **Mii Plaza** en los próximos años.

¡Hola, Club Nintendo! Llevo un año leyendo sus revistas y son muy entretenidas. Bueno, tengo unas preguntas, espero su respuesta.
1.- Hace un mes me compraron el videojuego **Call of Duty Modern Warfare 3,** ocurre un problema. El Wii lo lee pero al comenzar dice leyendo pero no termina nunca. Me lo cambiaron, pero pasa lo mismo. ¿Estará funcionando mal el Wii o es el juego?
2.- ¿Saldrá otra secuela de **Silent Hill** para Wii o Wii U? Lo jugué en Wii y es espeluznante.
Eso es todo, hasta pronto, **Doctor Mario**. ¡Derrota a tu gran enemigo **Bowser** una vez más!

Josué Navarrete
Chile

¡Hola, Josué! Échale un ojo a la parte posterior del disco y revisa que no tenga rayones, muchas veces hasta una diminuta mancha puede ocasionar brincos en la lectura del disco y provocar que se trabe tu juego o incluso que no pueda ser leído correctamente. Limpia tu disco suavemente con una franela, para evitar accidentes y prueba nuevamente que el Wii lo lea. Si no pasa nada, será indicio de que se trata del lector de la consola, por lo que necesitarías llevarlo a revisión para que le hagan una limpieza. Recuerda que el polvo que entra por la ranura, aunque pareciera que no, puede causar que la carga de los juegos se complique, también podría generar rayones en tus juegos. Desafortunadamente, lo último que se dijo de **Silent Hill** para Nintendo fue **Shattered Memories** en Wii, pero han pasado los años y Konami no ha dado pistas sobre si planea trabajar en una nueva entrega para alguna de las consolas de Nintendo. En lo personal, me encantaría ver una entrega para Nintendo 3DS (usando Realidad Aumentada como en **Spirit Camera**, pero sin que sea una copia de éste) y otra en Wii U, pues si en Wii me encantó la ambientación y modo de juego, ahora con más poder visual y el control táctil, sería un *hit* para los fans de los juegos *Survival Horror*.

Arte por correo:
Annelore Paschuan
Jaime Regis
Morris Bastidas
Viviana Sarait
Felix Derez
Isaias Ormeño
Miguel Medina
Israel Rubio; Santa Rosa, Oaxaca.



El rombo de portada
Estuvo debajo de **Oswald**, cerca de la palabra Power.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


Samba de Amigo


SC5: Cosmic Attack


Space Channel 5

Ulala

Esparciendo la noticia con estilo

Luego de que fuera rescatada por uno de los miembros de **Space Channel 5** cuando era niña, **Ulala** se convirtió en la nueva sensación de las noticias espaciales al cubrir la invasión Morolian, para luego exponer la corrupción por parte del propio CEO del canal. Se caracterizó por vestir un traje anaranjado (o blanco en la segunda entrega) y mostrar una cabellera rosada mientras hacía sus presentaciones ante la cámara. Más tarde, la chica fue encargada de cubrir los ataques de una tropa de bailarines, a quienes conoceríamos como los **Rhytmn Rogues**, lo que se convertiría en su primera gran misión.

Curiosamente, aquí la manera de vencer a los enemigos se salía de lo convencional, pues la simpática reportera debía bailar al ritmo de la música para aniquilarlos y, posteriormente, rescatar a los prisioneros. A sus 22 años, ella ha desarrollado grandes talentos musicales que ha sabido aprovechar en la batalla contra sus enemigos. También es hábil en el uso de la guitarra, batería y teclados, y claro, le saca provecho a su melódica voz para cantar cuando lo requiere.

El *gameplay* se desarrollaba a través de secuencias de botones, como ocurrió en **Parapa The Rapper**, no con movimientos físicos, como en **Dance Dance Revolution**, lo cual dio un enfoque diferente pero agradable al concepto del juego. Luego del éxito que tuvo el primer juego, SEGA produjo una secuela que continuó con las aventuras de la simpática reportera, en la que notábamos cambios ligeros pero, en esencia, se conservó la dinámica principal del juego. Por supuesto, se mantenía la referencia a Michael Jackson, pero ya en un papel de mayor relevancia. La popularidad de la reportera espacial estaba cada vez más elevada, y debido a ello, en 2003 tuvo su primera incursión para las consolas de Nintendo, en el Game Boy Advance con **Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack**, sólo que en esta ocasión ART Co. desarrolló el juego, mientras que THQ se encargó de la distribución (en lugar de SEGA). Aquí, la talentosa **Ulala** se encargaba de una nueva invasión, así como de rescatar a múltiples prisioneros usando la música como mejor ataque.

Otras apariciones

El primer juego de **Ulala** surgió en la extinta consola DreamCast de SEGA en 1999 (Japón), y desde entonces la pelirrosa se ha vuelto un personaje recurrente -o referenciada- en los títulos de la compañía, como **Sonic Riders**, **SEGA SuperStars Tennis**, **Feel the Magic**, **SEGA Splash Golf**, **Beach Spikers**, **Samba de Amigo**, **Sonic & Sega All-Stars Racing**, **Virtua Fighters 5** (Arcadia) y recientemente en **Rhythm Thief & the Emperor's Treasure.** Ya se hizo oficial que también será una de las protagonistas de un próximo título de Acción/RPG, llamado **Project X Zone**, que produce la tríada SEGA, Namco-Bandai y Capcom, el cual se anunció hace unos meses y será uno de los grandes lanzamientos que tendrá el Nintendo 3DS para este año (por lo menos en Japón).

Profesión: **Reportera**
Fecha de nacimiento: **Mayo 30**
Tipo de sangre: **B**
Incursiones Alternas: **Project X Zone, Monkey Ball y más**
Primera aparición: **Space Channel 5**

EXTRA



Una foto de miedo
Recuerda que ya está disponible **Spirit Camera** para Nintendo 3DS.



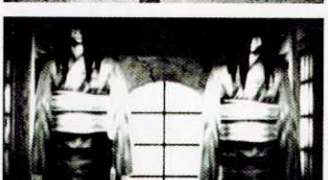
A festejar todo el mes
Si los juegos multijugador son lo tuyo, no puedes perderte **Mario Party 9** para Wii.

Un verdadero juego de terror llega a Wii

Como ya lo hemos comentado en varios artículos durante los últimos meses, el *survival horror*, género que tuviera su época de oro en la década pasada, ha venido a menos debido a las tendencias del mercado, buenas o malas, eso ya depende del enfoque de cada uno. Lo cierto es que se extrañan los sustos al jugar con nuestras consolas en la noche.









Por fortuna, aunque de momento para jugadores japoneses y europeos, Nintendo en conjunto con **Grasshopper** se encuentran desarrollando una adaptación exclusiva para Wii de **Project Zero 2**, obra que en América conocemos como **Fatal Frame**. Se trata de un *remake* que viera la luz hace años para otra consola, pero como ha ocurrido con títulos, como **Metal Gear** o **Resident Evil**, se espera que supere al original, situación que no dudamos ocurra, sobre todo tomando en cuenta los resultados de la primera entrega, que utilizó el Wiimote como parte crucial del *gameplay*. Por si lo anterior fuera poco, se ha mencionado que tendrá alguna especie de compatibilidad con el juego de Nintendo 3DS, **Spirit Camera**, por lo que se espera una auténtica bomba para cerrar el ciclo de Wii. De momento no se ha comentado de su llegada a nuestro continente, pero te mantendremos al tanto.

> En este momento que el género necesita de las series clásicas, sería una gran noticia que este videojuego viera la luz en nuestro continente.



Visualmente, aprovecha los recursos de la consola para lograr una atmósfera adecuada a la historia que nos relata.







Ubisoft comienza su apoyo a Wii U

Después de los ya anunciados, **Ghost Recon Online** y **Killer Freaks From Outer Space**, ahora Ubisfot deja ver su siguiente proyecto para Wii U. Nos referimos a **Rayman Legends**, que sigue la línea de **Rayman Origins** para Wii, sólo que ahora los gráficos tendrán una mayor calidad al aprovechar la definición 1080p que nos regalará esta consola.

Una de las características que más llaman la atención de este nuevo juego es la de recibir apoyo por medio de figuras externas a la pantalla. Por ejemplo, si **Rayman** requiere ayuda,

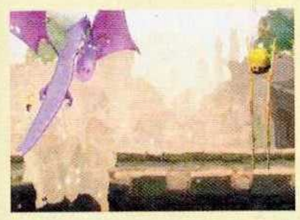
Prepárate a volar en tu Nintendo 3DS

Si un juego ha sido todo un éxito en la nueva consola portátil de Nintendo, es **Super Mario 3D Land**. Es una maravilla, por lo que nadie esperaba un nuevo título del plomero tan pronto. Pero hace unas semanas Nintendo mostró las primeras imágenes de lo que estamos seguros será todo un *hit*: **New Super Mario Bros. 2**.

Al igual que las versiones que ya hemos visto para NDS o Wii, se jugará en 2D con el clásico estilo de plataformas, con elementos en 3D. Lo que no se ha dicho es si se podrá jugar con más de una persona, como la entrega de Wii, que se volvió un infaltable en las reuniones con los amigos gracias a esta característica.

Por otro lado, lo que ya hemos podido confirmar por las imágenes es el regreso de la cola de mapache, tan popular en **Super Mario Bros. 3** y en **Super Mario 3D Land**, sólo que a diferencia de este último, podremos volar de nuevo con este poder al igual que en el original. De momento, su salida está planeada para agosto.

Pronto te tendremos listos los detalles sobre esta nueva entrega de **Rayman**. Por lo pronto habrá que esperar hasta que Ubisoft haga oficial este anuncio durante la E3.





puedes colocar sobre el control un juguete con forma de corazón; esto hará que en la pantalla aparezca una lluvia de corazones que te harán más fácil el camino. Obviamente, no se trata de cualquier figura, suponemos que serán exclusivas de Ubisoft, pero de cualquier manera nos deja ver las grandes posibilidades que esta consola nos dará para volver más profunda la experiencia jugable, renglón en el que las consolas de Nintendo siempre van un paso adelante. Seguramente en la E3 se dará más información, y con gusto te traeremos todos los detalles.

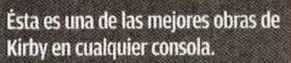
La vida en rosa es mucho mejor

El tiempo pasa muy rápido, cada año se cumplen aniversarios de juegos clásicos, ya pasó el de **Mario Bros.**, y **The Legend of Zelda**. Ahora ha llegado el turno de **Kirby**, el personaje rosado de Nintendo que hemos visto en varias obras dignas de colección; de hecho, resulta imposible mencionar una que sea mala.

Nintendo siempre ha utilizado los juegos de **Kirby** para probar nuevos estilos, ya sea con sensores de movimiento o con pantallas táctiles, pero este héroe en sus juegos siempre resulta innovador. Por eso La Gran N ha anunciado que en este año que **Kirby** cumple su 20 aniversario lanzará un recopilatorio para Wii, lo único malo es que no se ha dicho cuáles juegos incluirá y en qué fecha aparecerá exactamente. Lo que es un hecho es que ya todos lo esperamos con ansias.

Si eres fan del personaje, ya puedes ir ahorrando porque no nos extrañaría que al igual que con las ediciones de aniversario de Super **Mario** y **Zelda**, aparezcan paquetes especiales, ya sea con libros de arte o música de la saga.





Ésta es una de las mejores obras de Kirby en cualquier consola.



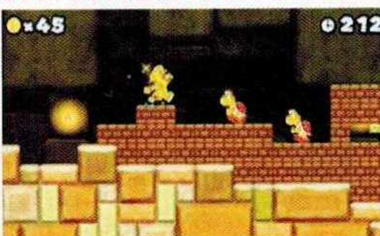




Uno de los héroes más grandes de Nintendo claro que necesitaba un disco en homenaje a su destacada trayectoria en la industria. Pronto te diremos cuándo estará a la venta.

¿Ya pensaste cuál juego de este rosado héroe no puede faltar en la recopilación? Nosotros creemos que la versión **Super Star** para Super Nintendo debe ser obligatoria en el homenaje.







Seguramente no somos los únicos que se mueren de ganas por jugar esta obra que promete ser un clásico instantáneo de N3DS.

Log@in

@tono_rodriguez
Twitter

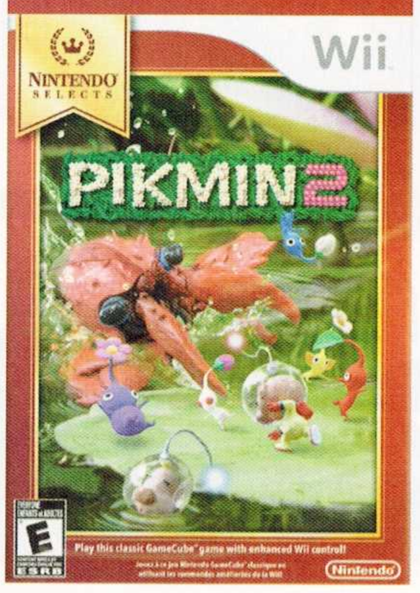
La cuenta hacia nuestra edición 250 está llegando a su término, restan sólo unos meses para alcanzar esa cifra. Mientras esto sucede, tengo mucha información para compartir contigo, como la llegada de **Pikmin 2**, ahora con New Play Control! Iniciemos, entonces, con toda la información del mundo de Nintendo.

Pikmin 2 está listo para debutar en nuestro continente

Tal vez muchos ya habíamos perdido la esperanza de que este título llegara a América. Pero como bien dicen, no hay que perder la fe. Después de algunos años de su lanzamiento original, ahora tendremos oportunidad de poner las manos a la segunda parte de **Pikmin**. Algo que hace más grande esta noticia es que saldrá con el sello de los Nintendo Selects. Sí, la gama de juegos que están disponibles a un menor precio. Eso está genial.

Ahora no hay pretexto para negarte a iniciar la aventura en conjunto con el **Capitán Olimar**, el personaje que guía a los **Pikmin** multicolores a través de esta nueva misión. Si quieres saber más de este juego, da un vistazo a nuestro *review* que preparamos para la presente edición. Ahí encontrarás todos los detalles que necesitas saber.

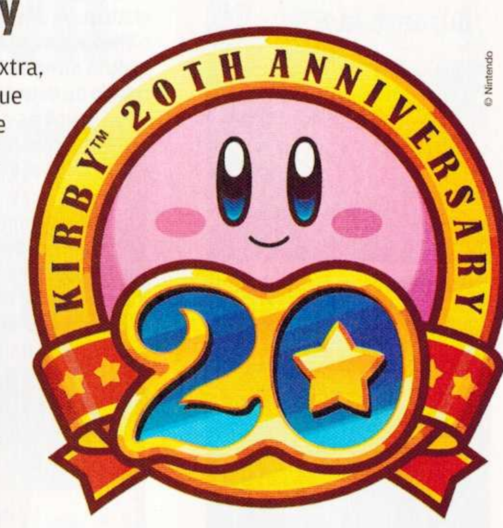
Tal parece que el Wii de Nintendo está cerrando con buenos lanzamientos, se suma a las salidas de **Xenoblade Chronicles**, **Mario Party 9**, **PokéPark 2: Wonders Beyond**, **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** y **The Last Story**. Vamos a ver si durante la próxima E3 se anuncia algo para esta consola, o si ya todo vendrá para el Wii U.

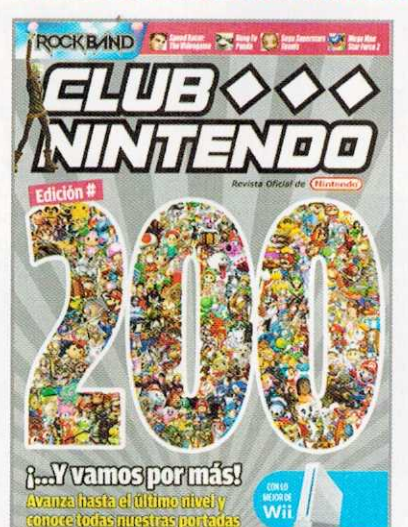


Nintendo lanza el logotipo conmemorativo del 20 aniversario de Kirby

Como pudiste leer en nuestra sección Extra, tenemos otro personaje importante que cumple dos décadas. Para festejar este gran acontecimiento, Nintendo dio a conocer (como en su momento lo hizo con **Mario Bros.** y **The Legend of Zelda**, en sus respectivos aniversarios) una imagen muy buena de **Kirby** con el número 20, sin dejar fuera su ya tradicional estrella.

Así que este año también estaremos de fiesta con el cumpleañero de piel rosada. Sigue al pendiente, para conocer el título que saldrá antes de que termine este año.





Rumbo a la edición 250

¿Ya ves cómo sí cumplimos? Aquí está la prueba de que en julio de 2008, cuando llegamos a nuestra edición 200, decíamos que íbamos por más. Pues bien, han pasado ya más de cuarenta y cinco revistas Club Nintendo después de esta portada y nos acercamos a la 250. Será en septiembre, un mes muy importante para todos los mexicanos. ¡Qué mejor manera!

Aún no hemos definido el contenido que llevará esa edición, tenemos muchas ideas que podrían funcionar. Tampoco tenemos idea de cuál juego será el que se lleve la mención principal, eso lo veremos una vez que conozcamos los títulos que lanzarán Nintendo y sus licencias.

Ya me estoy viendo con todos los demás platicando de ideas para definir el contenido especial que tendremos en esa revista. ¿Te gustaría ver algo en particular? ¿Te agradan los conteos de juegos que hacemos en estos casos? Si tienes una idea que quieras compartir con nosotros, lo puedes hacer a través de nuestros canales de comunicación o en mi Twitter: @tono_rodriguez ¡Gracias, y que siga la cuenta regresiva!





En 2011, **Link** apareció en las alturas del Centro de Convenciones de Los Ángeles, California.

El *booth* de Nintendo en la E3 siempre llama la atención, los fans pueden encontrarse con cosas geniales en su recorrido. Nuestra cámara está lista para el nuevo *show*.

Junio ha llegado, y la Electronic Entertainment Expo 2012 también

Si estás leyendo tu revista antes del día cinco del mes, aún no conoces las novedades de Nintendo para esta expo. De lo contrario, seguramente estás emocionado con lo anunciado por la Gran N en su conferencia.

Hay muchas especulaciones en el momento en que estoy escribiendo este texto; juegos, precio y fecha de salida, son una incógnita. Lo único que nosotros sabemos al tiempo del cierre de esta edición es que Nintendo dará mucho de que hablar con el Wii U. Ya tendremos oportunidad para comentar todas esas novedades en nuestra siguiente edición de julio.

No dejes de seguirnos en nuestras redes sociales durante los días 5, 6 y 7 de este mes, búscanos como RevistaCN.

Super Hang-On, para descargar en la CV

Título secuela del juego **Hang-On** (SEGA, 1987). Representa todo un reto para los amantes de la velocidad, en particular de las carreras en motocicleta. Recorre 48 pistas dentro de cuatro diferentes continentes, alcanza los *checkpoints* y alarga el tiempo de tu recorrido para que seas el mejor de los pilotos. 900 Wii Points.





Llega un nuevo color al N3DS: Midnight Purple

La gama de colores del portátil de Nintendo sigue creciendo. El turno es para el tono púrpura, el cual luce bastante bien, sobrio y elegante. Con esto, son cinco los colores disponibles en nuestro continente, aunque, como sabemos, en Japón hay otras opciones a escoger. No estoy tomando en cuenta las ediciones especiales que han salido, como el caso del *bundle* con el juego **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, el cual es muy complicado de encontrar; de hecho, ya es casi imposible, a menos que estés dispuesto a desembolsar una buena suma de dinero. Tú dirás.



El abanico de opciones crece con el paso de los meses. ¿Qué color piensas que le iría bien a la consola? En particular, me gusta el blanco, disponible en Japón.

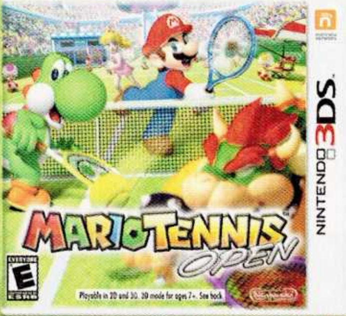


En Mario Tennis Open, cada elemento hace el juego más divertido. ¿Cómo puedes aprovechar el equipo de tenis, los minijuegos y a los jugadores, para prepararte para los intensos partidos que te esperan en la cancha? Aquí hay unos consejos:

¡Moda Mii!

¿Qué puede ser mejor que jugar tenis con tu Mii, completamente a la moda con ropa y accesorios? La tienda en tu cuarto ofrece equipo de tenis como uniformes, muñequeras y calzado, que harán a tu Mii más poderoso, rápido y ¡claro!, lo pondrán a la moda!

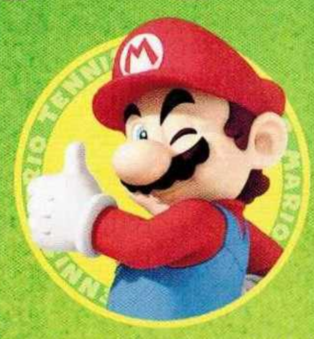






Finalmente tendrás algo con que combinar esos zapatos morados! ¡Disfruta la intensidad del nuevo color de la consola Nintendo 3DS: púrpura medianoche!

¡Juega como una estrella!









Cuando no juegues con tu Mii, podrás jugar con cualquiera de tus personajes favoritos, desde Mario™ hasta la princesa Peach™ o de Bowser™ a Yoshi™. Todos están listos y esperando para enseñarte nuevas habilidades en la cancha.

¡Abundantes minijuegos!



Super Mario Tennis



Tintomanía



Tiro al anillo

La práctica hace la perfección y no hay mejor manera de prácticar que con los minijuegos en Mario Tennis Open. Usa tus habilidades en el tenis para aplastar Goombas, recolectar monedas y explorar tuberías en el juego de Super Mario Tennis o averigua si tienes lo que se necesita para triunfar en el Peloteo galáctico, Tintomanía y Tiro al anillo.

¡Modo multijugador!






Con algo de práctica en los minijuegos y tu personaje Mii usando el mejor equipo, estarás listo para enfrentarte a tus amigos en desafiantes partido de tenis. Puede que venzas a Bowser, pero... ¿podrás vencer a tu mejor amigo?

NINTENDO 3DS™

Guild 01

Level-5 / Nintendo 3DS

El aburrimiento no volverá a tu vida jamás

Hemos visto muchos juegos innovadores en los últimos meses, pero creemos que el que se llevará las palmas próximamente será **Guild 01**, de Level-5. Es una creativa propuesta que reúne a varios diseñadores japoneses, pero no para un solo proyecto, sino para cuatro. Así es, esta tarjeta contiene la nada despreciable cantidad de cuatro juegos totalmente diferentes, su único lado negativo es que de momento sólo se ha contemplado su salida en Japón, pero la esperanza muere al último.

Para los amantes de los RPG, cuenta con **Crimson Shroud**, un juego que te mantendrá ocupado durante horas gracias a su intrincada historia y sistema de juego, el cual fue diseñado por Yasumii Matsuno, el creador de **Vagrant Story**, entre otros, por lo que es una garantía. Suda 51, el excéntrico diseñador japonés que nos ha regalado obras como **No More Heroes**, no podía quedarse fuera de la fiesta, por lo que ha preparado **Maiden Liberation**, un *shooter* con escenas al estilo anime que seguramente será de los favoritos por su intensa acción y toneladas de *Fan Service* que nos deleitarán.

Sine Mora: Air Power es un simulador de un aeropuerto en el que tu función será que las maletas lleguen a su destino rápidamente. Esto lo lograrás controlando las líneas que conectan cada módulo en el aeropuerto; es un concepto sencillo pero muy divertido. Por último, tenemos **Weapon Rental Shop**, un RPG bastante curioso en el que nosotros vamos a proveer de armamento a los héroes que buscan encontrar su camino en la vida.

Por si no fuera ya bastante atractivo, al parecer, al momento de su salida en Japón incluirá un *demo* de **Time Travelers**, la obra más esperada de Level-5 para Nintendo 3DS. Esperamos noticias de esta obra para América, tal vez durante la E3 se nos dé una grata sorpresa, así que no puedes perderte los siguientes números por nada del mundo.



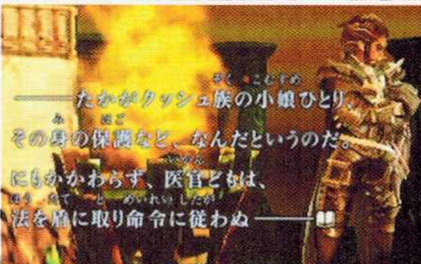


















Una oferta como ésta no es fácil de despreciar, pero como ya comentamos aún no es seguro que aparezca en nuestro continente. Ojalá que Level-5 nos dé una grata noticia.





El diseño de los personajes para cada obra es de primer nivel, sólo basta ver esta imagen para constatarlo.

Little Battler eXperience Boost

Level-5 / Nintendo 3DS

Construye tu propio destino

Una de las franquicias más populares de Level-5 en Japón es **Little Battler**, que ya ha visto la luz en otras consolas portátiles y resultó un éxito. Por eso, ahora que llega a Nintendo 3DS no dudamos en que se volverá un verdadero fenómeno. El objetivo es sencillo, crear un robot tan poderoso que nadie pueda acercarse a ti en ninguna competencia; se puede decir que es una mezcla entre **Pokémon** y **Custom Robo** de Nintendo.

Se trata de un RPG en el que tienes que explorar e investigar por varias ciudades para ubicar las piezas necesarias en la creación de tu robot. En ese sentido, es muy parecido a **Kid Icarus: Urpising** ya que tienes que encontrar mejoras para tu armadura, pero sobre todo armas adecuadas que te den la ventaja en el campo de batalla donde, insistimos, se aplica una perspectiva similar a la del juego de Sakurai en la doble pantalla.

La pantalla táctil juega un papel fundamental en el *gameplay*, porque ahora en lugar de pausar el juego o presionar algunos botones para realizar alguna modificación o movimiento, todo lo harás con la pantalla táctil, para que puedas concentrarte en las batallas. Además de grandes animaciones para los poderes especiales, presenciarás secuencias FMV que te quitarán el aliento.

Por si fuera poco, contará por primera vez con una modalidad *multiplayer* para seis jugadores de manera simultánea, lo que no se sabe es si sólo será local o también vía Wi-Fi. Por donde se le mire, es un título completo que puede competir con cualquier RPG para la consola, ahora sólo tendremos que esperar las noticias de su lanzamiento en América, lo cual vemos probable debido al gran éxito que ha tenido la compañía en el continente.

Mientras más batallas ganes, más mejoras podrás realizar en tu equipo, desde armas con una potencia mayor o armaduras que sean resistentes a ciertos ataques.

















Toda la acción se realiza en la pantalla superior, pero la inferior es parte fundamental del *gameplay*, y no sólo para activar los menús dentro de las batallas.








Las partidas en línea son el mayor atractivo de la obra, ya que te obligan a seguir jugando la modalidad de historia para mejorar tu armamento y, de este modo, tener una mejor participación con tus amigos.



Rune Factory 4

Marvelous / Nintendo 3DS

Más que una vida tranquila en el campo

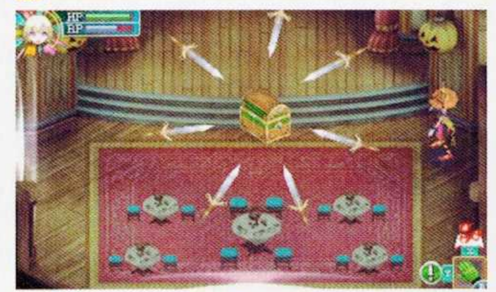
Harvest Moon es uno de los mejores simuladores del medio, de eso no tenemos dudas; sin embargo, muchas personas esperaban algo más de acción en las entregas. Ordeñar vacas no era precisamente lo que tenían en mente cuando pensaban en diversión, por lo que Marvelous dio un giro a la serie creando ya hace unos años para NDS y Wii **Rune Factory**, una serie que combina elementos de simulación, RPG y acción.

En esta aventura tu problema no será cosechar el maíz, sino vivir la mayor aventura de todas: enfrentar peligros y salvar a tu pueblo de cualquier amenaza que se asome; todo esto gracias a las armas que vas a encontrar, como espadas y lanzas, con las que debes cuidar que tu HP no llegue a ceros, porque en ese instante todo estará perdido en la partida.

A pesar de que no se ha revelado la historia por completo, sí se mantiene la misma línea de las obras anteriores, tiene para ser excelente. En lo que debe enfocarse el equipo creativo es en aprovechar las ventajas de la consola, no sólo el efecto 3D o la pantalla táctil, sino el modo de juego en línea y la realidad aumentada; si lo consiguen, éste será el capítulo que los consagre en el medio.

Seguramente se mantendrán elementos como conocer a una chica y casarte con ella, o aliarte con otras personas para que la jornada no sea tan complicada. Esto, de momento, es un misterio que no se revelará hasta después de la E3, donde esperamos se confirme su aparición en este lado del mundo, lo cual no tendría que ser ningún problema tomando en cuenta las ventas de los títulos anteriores.

Los gráficos para esta nueva versión aprovechan de forma excelente el efecto 3D de la plataforma tanto en cinemas como en tiempo real de juego.









Los desarrolladores siempre han creado historias extraordinarias para esta serie, por lo que no dudamos en que para esta nueva entrega vayan a realizar un trabajo excelente.







Si bien la granja pierde protagonismo en estos títulos, siempre es importante que le dediques unas horas de juego, sobre todo si deseas reunir experiencia y recursos para adquirir otros artículos.

Las sorpresas no paran en la Consola Virtual. En esta ocasión te presentamos dos clásicos renovados que simplemente no debes perderte por nada del mundo; también, una divertida e interesante propuesta que de la noche a la mañana se ha convertido en una de las descargas más populares para Nintendo 3DS. Así que si tienes algunos Nintendo Points esperando por una verdadera oferta, ha llegado el momento de aprovecharlos para conseguir alguna de estas maravillas.

eShop

3D Classics: Kid Icarus



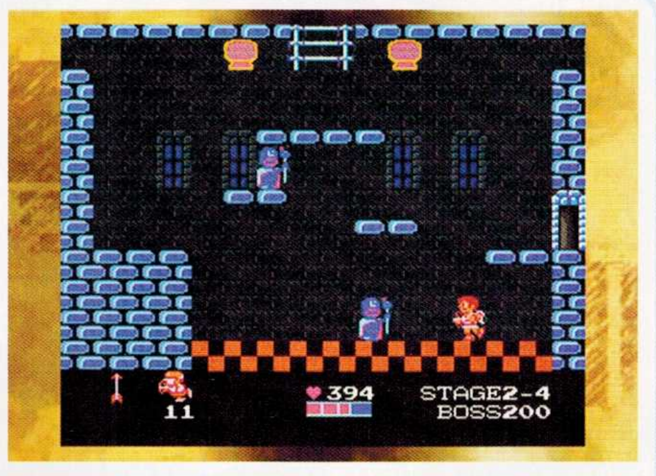
Nintendo

Un ángel en 3D

Pit pasó de ser un desconocido a uno de los personajes más queridos por todos luego de su participación en **Super Smash Bros. Brawl**, y ni qué decir ahora que protagoniza su propio juego en Nintendo 3DS, es ya todo un ícono de la compañía, pero... ¿saben cuál fue su primer juego? La primera vez que **Pit** vio la luz del día fue en el NES, en 1987, en un entretenido título de plataformas donde el objetivo era vencer a **Medusa** y rescatar a la Diosa de la Luz, **Palutena**.

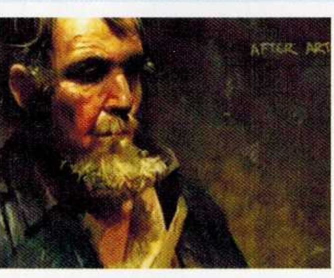
Encontrar dicha obra hoy día es una auténtica misión imposible. Son pocos los afortunados que tienen la obra de NES en su colección, pero por fortuna eso no impedirá que las nuevas generaciones puedan conocer este juego. Desde hace unas semanas se puede descargar de la eShop **3D Classics: Kid Icarus**, que conserva toda la esencia del original pero con un renovado apartado gráfico.

Obviamente, la principal característica es el efecto 3D durante todos los combates, el cual puede ser moderado no sólo con el interruptor de la consola, sino también mediante el juego, logrando la graduación perfecta para cada tipo de persona. En realidad, se trata de un gran título que, pese al tiempo, sigue manteniendo un nivel de dificultad que volverá locos a más de uno. Así que si deseas aceptar el reto, descárgalo y continúa con el renacer de **Pit**.



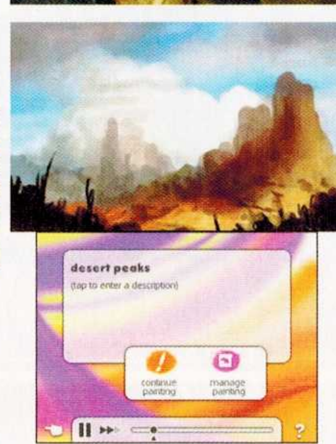












Colors! 3D

Nintendo



Da color a tu mundo

Han aparecido varios juegos originales para eShop, como **Pushmo**, que ha representado un paso adelante para el género de los *puzzles*; es una maravilla, millones de personas ya la disfrutan en todo el mundo. Pensamos que pasaría algún tiempo antes de ver otro concepto que lograra la misma popularidad, pero por fortuna nos equivocamos ya que el equipo de Collecting Smiles ha desarrollado **Colors! 3D**.

En este juego no hay disparos, castillos o héroes, de lo que se trata aquí es sólo de dibujar. Contarás con distintas herramientas totalmente profesionales para lograr auténticas obras de arte. No importa la experiencia que tengas, sólo no debes dejar de practicar; de este modo, podrás presumir con tus amigos todas tus creaciones, las cuales lógicamente estarán en completo 3D.

Puedes compartir con tus amigos todo lo que dibujes, ya sea mediante juego local o bien a través de la página de Internet donde, además de colocar tu galería virtual, podrás visitar las de otros artistas en todo el mundo; interesante opción que te permite enriquecer tu estilo artístico. Definitivamente, **Colors! 3D** es una gran idea, que gracias a las capacidades técnicas de Nintendo 3DS ha sido posible crear sin limitantes, como podría ocurrir en otras consolas del mercado.

Consola Virtual

Super Street Fighter II: The New Challengers



Capcom

El rey ha vuelto, y está dispuesto a pelear por su trono

Todos quienes somos aficionados a los juegos de pelea estamos viviendo una segunda época dorada de este género tanto en el formato tradicional como en el terreno de las descargas. Basta con recordar que el mes pasado se puso a la venta en este medio el extraordinario **The King of Fighters´97**, al que ahora debemos sumar otra excelente pieza de colección que marcó a toda una generación y que, como bien mencionamos en el encabezado, viene a pelear por su corona contra **The King of Fighters** y con quien se le ponga en frente.

El fenómeno que representó **Street Fighter II** no se compara con ninguno otro, todo mundo deseaba tener el juego en su casa, en Super Nintendo, para retar con los amigos y pasar días enteros probando habilidades. Con la aparición de la tercera entrega se terminaron las adaptaciones para consolas de la Gran N, fue hasta el año pasado que esta serie regresó gracias al Nintendo 3DS y **Super Street Fighter IV 3D Edition**, una gran adaptación a la portátil donde se logró capturar toda la emoción de la Arcadia original sin perder en cuanto a *gameplay*, que es lo principal en estas obras.

Pues bien, cuando ya todo parecía estar dicho en la franquicia y nadie esperaba alguna sorpresa, Capcom de la noche a la mañana agregó al catálogo de Consola Virtual para Wii **Super Street Fighter II: The New Challengers**, de Sega Genesis, lo cual parecía una ironía tomando en cuenta que ya se contaba con la versión de Super Nintendo en dicho servicio de descargas.

La sorpresa está en el nuevo modo de juego que se ha añadido, el *online*... Sí, no es broma, no leíste mal, esta versión tiene una modalidad de juego en línea para retar a adversarios de todo el mundo, lo que representa para muchos un verdadero sueño hecho realidad. Aunque hubiéramos preferido que la adaptación con esta característica fuera la de SNES o la de Arcadia, se han respetado todos los valores originales de los personajes, un total de 16 peleadores a elegir con técnicas únicas.

Este juego no es una opción, representa una obligación para los amantes de las peleas; es uno de los mejores títulos de todos los tiempos, y por primera vez con juego en línea. Realmente, no se le puede pedir algo más, es una descarga bastante accesible que no dejaremos de jugar jamás; no se necesita más que de dos controles y los amigos para que la noción del paso del tiempo se pierda para siempre. Disfrútalo como nunca antes.











Aunque es evidente que la calidad gráfica no es la de Super Nintendo, en cuanto a los valores de los personajes no vas tener ningún problema, esexcelente.







Experimenta la verdadera velocidad

Ben 10 Galactic Racing

D3 Publisher / Nintendo 3DS

Todos los héroes se cansan de salvar el mundo, por lo que merecen un descanso, un tiempo de relajación para olvidarse de sus problemas. Tal es el caso de **Ben 10**, quien luego de enfrentar a decenas de seres de otros planetas ahora ha decidido participar en una carrera interestelar en la que pondrá a prueba sus habilidades como piloto con **Kevin** y 13 criaturas más. **Ben 10 Galactic Racing** es una divertida propuesta que llega a Nintendo 3DS para que pasemos un rato bastante divertido en cualquier lugar.



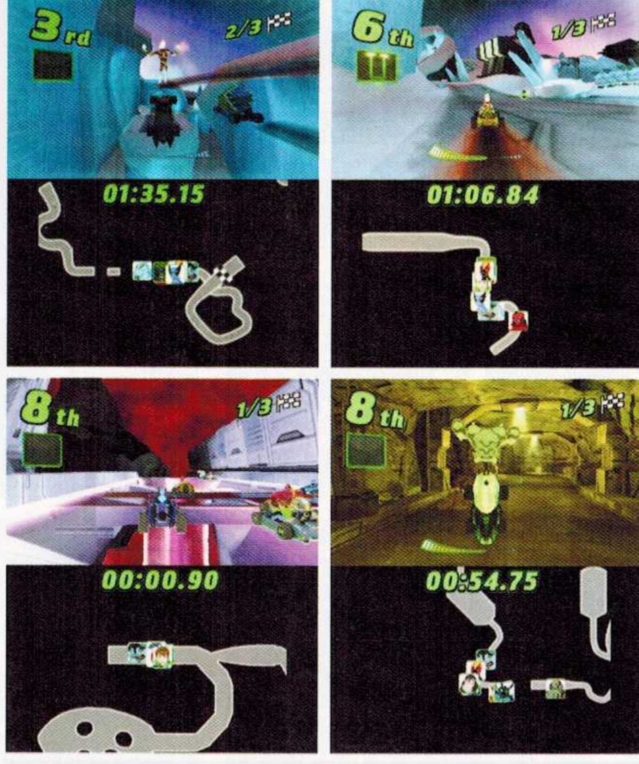
Es la primera vez que este personaje participa en un juego de carreras; no obstante, lo hace de maravilla. Los programadores han logrado un buen trabajo que seguramente disfrutarás bastante.

Olvídate de la seriedad, aquí los vehículos no son autos de carreras profesionales, sino *Go Karts* en los que todo puede pasar ya que los competidores tienen diferentes habilidades que deben emplear para llegar primero a la meta, aunque eso signifique jugar sucio. Por ejemplo, **Ben** puede transformarse en alguno de los *aliens* que controla para acelerar o atacar a sus rivales, mientras que el resto tiene técnicas de golpeo o escape muy útiles. Dependerá de tus preferencias decidir con quién participar.

Como cualquier juego del estilo que busque el éxito, las pistas son muy importantes. Eso lo saben bien los programadores, por lo que han diseñado 25 circuitos ambientados en el universo de **Ben 10**, todos con peligros y atajos que debes poner a tu favor. En ese sentido debemos decir que son muy completos, no encontrarás pistas sencillas o sin secretos, todas tienen algún factor que las vuelve especiales.

Sabemos que teniendo la opción de **Mario Kart 7** en la misma consola muchos no voltearán a ver **Ben 10 Galactic Racing**, pero aseguramos que tiene bastantes elementos para ganarse una oportunidad. Una vez que lo conozcas será difícil que dejes de jugarlo, más si es con tus amigos. Es buen título, no aprovecha la fama de sus personajes para vender; al contrario, sin que importe el nombre en la portada del juego, es excelente.

> Hemos visto decenas de clones de **Mario Kart** desde hace muchos años, pero este título tiene elementos clave que lo hacen diferente. Busca su propio espacio en el competido mercado de lo juegos de carreras en *Go Karts*. Vale la pena.



La pantalla táctil siempre te mostrará el mapa de la pista, de modo que puedes anticiparte a las curvas o trampas.

Una fiesta salvaje para tu Wii

Madagascar 3 The Video Game

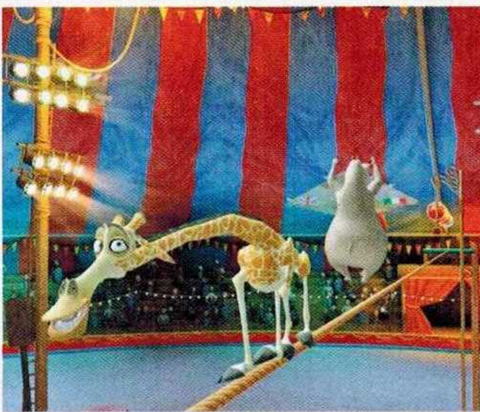
D3 Publisher / Wii



Si una serie de películas ha ganado popularidad gracias al carisma de sus personajes, ésa es **Madagascar**, que este verano estrenará la tercera de las aventuras de estos simpáticos animales en las salas de cine de todo el mundo. Tal situación amerita el lanzamiento de un videojuego, pero no te preocupes, no es el clásico producto de mercadotecnia que acompaña a estrenos como éstos. En esta ocasión, el grupo de desarrollo se ha esforzado para ofrecernos algo diferente.

Lo fácil hubiera sido adaptar la historia de la cinta al videojuego, pero de este modo se perdería el factor sorpresa, pues ya todos sabríamos de qué trataría, incluso el final. Por tal motivo, han optado por crear un juego estilo *party*; es decir, un multijugador para toda la familia. La mayoría de los juegos se realizan dentro de un circo, donde debes pasar por la cuerda floja, dispararte desde un cañón, o bien usar el trapecio para ganarte los aplausos del público.





En cada una de las actividades ya mencionadas el Wiimote juega una parte primordial, ya que dependiendo de la forma y velocidad con la que lo muevas, será la reacción de los personajes dentro de la pista. Las competencias son sumamente divertidas, siempre se espera el error de los compañeros para sacar ventaja en las puntuaciones. Además de eso, se ha agregado una modalidad cooperativa que es una verdadera adicción; el trabajo en equipo los llevará al triunfo si siguen las instrucciones de manera correcta, nunca deben apartarse del grupo para beneficio personal. **Madagascar 3 The Video Game** es una muy buena opción para convivir con la familia o los amigos, no importa si hayas visto las cintas, aquí lo único que cuenta es tomar el control y participar sin temor en todos los minijuegos. Ahora bien, si lo que quieres es llevar la diversión adonde quiera que vayas, también tendrá versión para Nintendo 3DS y Nintendo DS, donde lo único que cambiará será la perspectiva, de 3D a 2D. No importa la opción que decidas, lo importante es que conozcas esta entretenida propuesta.



Todos los personajes tienen habilidades distintas para participar en los minijuegos.



Quizá las películas de **Madagascar** no son tan populares como las de otras compañías como Pixar, pero logran hacerte reír al menos un par de ocasiones. Lo interesante es que el videojuego consigue ser diferente, es una oferta que te mantendrá ocupado durante un buen rato con tus amigos.

Tres cabezas piensan mejor que una sola

The Kore Gang

Atari / Wii

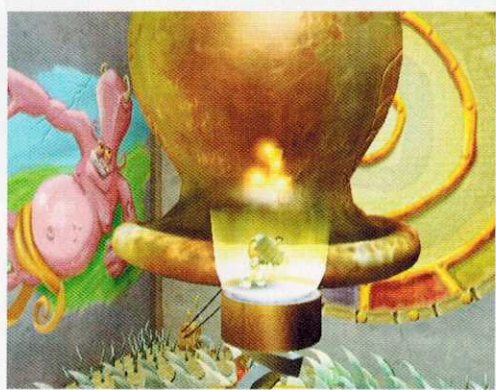
Además de **Mario Galaxy**, los juegos de plataformas en 3D han perdido un poco de terreno en el medio, atrás han quedado los años donde se veían varios juegos del género y todos eran excelentes. Por eso, ahora te queremos hablar de **The Kore Gang**, una oferta distinta que nos ha dejado con un muy buen sabor de boca; apareció para Wii, y es sencillamente cautivante y divertido.

Todo comienza cuando, en el centro de la Tierra, una raza gobernada por los hermanos **Krank**, unos extraños seres, desean apoderarse de la superficie, demostrando su poder a los humanos. Por desgracia, su plan parece no tener falla, y todos los grandes héroes están ocupados, por lo que ahora salvar a la Tierra recaerá en los hombro de dos niños y su valiente perro, todos apoyados por un robot con el que deberán combatir el peligro.

Los niños, **Madboy**, **Pixie** y **Rex**, estarán todo el tiempo dentro del robot recorriendo grandes mundos en 3D perfectamente diseñados para que pases horas explorando y probando tus habilidades, las cuales, por cierto, van a cambiar dependiendo de quien se encuentre al mando. Por ejemplo, si es **Pixie**, podrás saltar y usar los brazos del robot como pinzas; en cambio, cuando es el perro, **Rex**, el robot podrá correr en cuatro patas... ideal para alejarte del peligro o perseguir a los enemigos que están por caer.













Los gráficos son muy buenos, y la movilidad es inmejorable; éste es uno de esos juegos que por el nombre muy pocas personas lo van a conocer, pero es simplemente sensacional. Es un juego de plataformas colosal que te hará recordar los grandes del Nintendo 64, con horas de exploración en las que deberás resolver acertijos y combatir enemigos. No lo pienses mucho, vas a adorarlo; si considerabas que no había mucho para Wii este 2012, estás equivocado, aún quedan varias sorpresas para todos nosotros en los siguientes meses.





Con este juego te sentirás como cuando disfrutabas tu Nintendo 64. Es un título de plataformas al estilo clásico, con grandes niveles a explorar.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar únicamente los retos que te proponemos, pueden ser otros, sin que importe si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

Después de unos meses de descanso en los que te dejamos trabajar en tus récords y marcas, hemos vuelto con esta sección que es todo un clásico y una de tus favoritas. Para no variar, vamos a presentar algunos retos que van a asombrarte, al mismo tiempo dejaremos algunos de tarea para que aproveches esta temporada de vacaciones, te deseamos mucha suerte.

Kid Icarus: Uprising
Nintendo 3DS

NUEVO RETO

En estos momentos este juego es la sensación en Nintendo 3DS, no sólo por su gran historia, sino también por su formidable modalidad multijugador. El reto que te proponemos es sencillo de comprender, tienes que mandarnos una foto o video donde se aprecie tu récord en cada una de las misiones, no tienen que ser todas, sólo las que consideres mejores. Recuerda que mientras más corazones apuestes, mayor será la recompensa. Tómalo en cuenta para lograr una marca complicada de superar.



Kirby's Return to Dreamland
Wii

NUEVO RETO

Nuestro amigo Julio Muñoz, de El Salvador, nos manda estas cifras que logró en dos de los minijuegos que contiene este título. El primero de ellos es **Kirby Ninja**, donde obtuvo 1,298 puntos. El segundo, lo consiguió en **Kirby Shooter**: logró 63,600 puntos. Vaya que son buenos récords. Si quieres superarlos, tendrás que dedicarles bastante tiempo, justo como lo hizo Julio con su Wii.





© Capcom

Tatsunoko vs Capcom
Wii

José Alberto Andrade nos ha mandado la prueba de que es un gran jugador en este título de pelea de Capcom ya que ha logrado ni más ni menos que 63 victorias en el modo survival utilizando a **Ryu** y **Chun-Li**. Se trata de un logro que va a ser difícil de superar, así que será mejor que dediques unas cuantas horas al entrenamiento para tomar práctica.



© Capcom

Colors! 3D
Nintendo 3DS

NUEVO RETO

Una de las sorpresas más gratas en lo que va del año es **Colors! 3D**, un título que nos permite crear verdaderas obras maestras de pintura gracias a las herramientas profesionales con las que cuenta. Para este reto simplemente tienes que enviarnos tus pinturas, nosotros las evaluaremos y decidiremos cuáles son las que se publicarán mes con mes. Así que si ya tienes tiempo con alguna creación, es momento de culminarla y darla a conocer al mundo.



Deja volar tu imaginación y muéstranos que tan buen artista eres en tu Nintendo 3DS con este excelente juego descargable.

NUEVO RETO

WarioWare, Inc.: Mega Microgames!
GBA

En este entretenido título para Game Boy Advance y que los poseedores de un Nintendo 3DS embajador pueden disfrutar, tenemos un gran reto que te hará pasar un buen rato ocupado. Se trata del minijuego **Sakateboard**, donde Master ha logrado 185 saltos, una buena cantidad, pero que puede ser superada con dedicación. Esperamos tus cifras.



TOP 10

Mario Tennis Open

Nintendo / N3DS



1

El plomero bigotón regresa a las canchas de tenis para demostrarnos que el deporte blanco se puede disfrutar en cualquier lugar, pero ahora con efectos tridimensionales a través de la pantalla del Nintendo 3DS. Aquí podremos escoger a diversos personajes del Mushroom Kingdom y competir en contra de la Inteligencia Artificial o contra algunos de nuestros amigos. Por supuesto, se integró la opción *online* para sacar aún más provecho a cada una de las opciones de juego de **Mario Tennis Open**.



2

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Hemos recibido un gran número de comentarios positivos acerca de este título, y no es para menos. Se trata de una espectacular batalla entre humanos y máquinas situada en una época futurista que se desarrolla en un mundo abierto. La historia te llevará a descubrir el secreto de la espada **Monado**, mientras irás conociendo a un sinfín de personajes con características y actitudes bien delineadas. Por supuesto, es un título que será del agrado de todo tipo de jugadores, pues explorarán inmensos escenarios, personalizarán a sus personajes y obtendrán una de las mayores batallas que ha mostrado el Wii hasta ahora. Si eres fan de las aventuras intensas, no dudes en conseguirlo.

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS

Sin problemas, podemos decir que **Kid Icarus: Uprising** se convirtió inmediatamente en un clásico del Nintendo 3DS, no sólo por lo bien que realizaron los efectos tridimensionales, sino también debido a la excelente calidad de historia y, en específico, por lo atractivo que resulta el juego en línea. ¡No te lo pierdas!



3

Pokémon Conquest

Nintendo / Nintendo DS

4

Dos franquicias populares se unen para brindar una experiencia de juego de nivel superior. **Pokémon** y **Nobunaga's Ambition** dan paso a **Pokémon Conquest**, un título para Nintendo DS, que tendrá como base el estilo de juego de estrategia, tal como hemos visto anteriormente en títulos como **Fire Emblem** o **Advance Wars**. La historia se sitúa en el Japón feudal, tomarás el papel de un joven guerrero que luchará junto a su valiente **Pokémon**.

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Konami / Nintendo 3DS

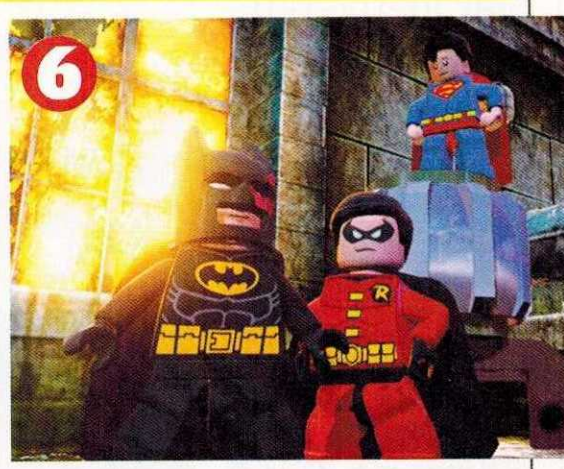
Un soldado altamente entrenado deberá enfrentar su misión más importante: "vencer a su propia mentora". Infiltrándose en la selva, él tendrá que luchar contra todo un ejército comandado por poderosos villanos, para tratar de detener una catastrófica guerra nuclear.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Warner Bros. Interactive / Wii

Batman y **Robin** son los indiscutibles héroes de Ciudad Gótica, pero cuando las mayores mentes criminales de dos distintas ciudades se unen, es tiempo de que también vengan otros héroes para ayudar a dar una paliza a los criminales. En **LEGO Batman 2: DC Heroes** veremos la aparición de **Superman** y otros personajes que pondrán más sazón a esta ya de por sí curiosa y divertida aventura que nos presenta la compañía TT Games.



Resident Evil Revelations

Capcom / Nintendo 3DS



Desde hace algún tiempo, la franquicia **Resident Evil** no había retomado el sentimiento de misterio y horror que hiciera famosa a la primera aventura. Por fortuna, en **Revelations** hallaremos ese acercamiento, así como una historia sensacional.

TEKKEN 3D: Prime Edition

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

Por segunda ocasión llega **TEKKEN** a los portátiles de Nintendo, sólo que ahora lo hace de una forma por demás espectacular. **Prime Edition** cuenta con un gran número de luchadores; además, presentar gráficos y efectos visuales de alta calidad.



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Link, un joven como cualquier otro, pronto se dará cuenta de que en su cuerpo fluye sangre de guerrero y de que su destino lo llevará a convertirse en algo extraordinario: un héroe de leyenda que será pilar para mantener la paz en la incansable lucha entre el bien y el mal. Conocerás un mundo que existe sobre las nubes, y del cual tendrás que descender para enfrentar los retos terrestres.



Mario Kart 7

Nintendo / Nintendo 3DS



La acción de las carreras vuelve con **Mario Kart 7** en Nintendo 3DS. Ahora, con nuevos elementos de juego, como el planeador o la capacidad de sumergirte en el agua para probar otros estilos de control. Las pistas comprenden tanto nuevas como clásicas y se incluyen novedosos ítems para que luches por ser el campeón ya sea localmente o por Internet.

New Play Control! Pikmin 2

En su viaje por el espacio, **Olimar** logró grandes amigos, por lo que ahora vuelve para pedir su ayuda ante una crisis.

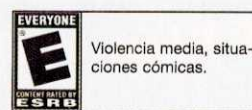
El regreso a un planeta con viejos y nuevos amigos.

Tardó algunos años respecto de su lanzamiento en Japón, pero **Pikmin 2** en su versión optimizada para Wii ya se encuentra disponible. Se ha mejorado la experiencia de juego gracias al Wiimote, con el que ahora será más sencillo dar las órdenes a nuestros pequeños ayudantes. Sin duda, es una obra que no debes perderte, más si no la conociste en su momento, cuando apareció para Nintendo GameCube.

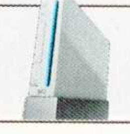
Buscando nuevas experiencias

Cuando el Nintendo GameCube estaba por salir a la venta, uno de los juegos que más llamaba la atención del catálogo de la consola era **Pikmin**, la última obra de Shigeru Miyamoto en aquel entonces. Era un título realmente novedoso ya que llevaba la estrategia, género predominante en la PC, al mundo de las consolas caseras, de una forma por demás asombrosa y sencilla de jugar. Esto no representaba una dificultad moderada; al contrario, los desafíos eran verdaderamente complejos.

Como todas las creaciones de Miyamoto, el éxito fue instantáneo, lo que originó que tiempo después apareciera una secuela, **Pikmin 2**, título que al igual que su predecesor ha sido trasladado a Wii no sólo para que nuevos jugadores lo conozcan, sino también para demostrar lo importante que es el control en una consola. Prácticamente, es un juego nuevo, que igual te divertirá aunque tengas la primera versión de Nintendo GameCube.







Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Acción Estrategia**
















Una visita deseada

En la primera parte, **Olimar** llega al planeta Pikmin por casualidad, por un error: su nave había sufrido daños y los pequeños habitantes del mundo al que llega lo ayudan a juntar las piezas necesarias para repararla. En esta ocasión es diferente, viaja por su propia voluntad para buscar apoyo de sus amigos para evitar que su compañía se vaya a la quiebra. Todos los objetos que se encuentran en dicho planeta puede venderlos en el de él, reduciendo así la gran deuda que tiene su compañía, para por fin salir del problema económico en el que se encuentra.

La misión no será fácil, pero contarás con un nuevo amigo, **Louie**, quien hará más fácil el trabajo al ser controlado por un segundo jugador en pantalla dividida. De este modo, mientras uno explora alguna zona en particular, otro puede enfocarse en la recolección, o bien en las batallas contra los enemigos, que ahora serán más demandantes que antes no sólo por la resistencia de las criaturas, sino también porque la estrategia será la clave para derrotarlas. Los **Pikmin** amarillos, azules y rojos regresan de la primera entrega, cada uno tiene diferentes habilidades, como nadar o resistencia al fuego; detalles que debes considerar al momento de hacer tus exploraciones. Debes llevar un escuadrón equilibrado para hacer frente a todo tipo de obstáculo. Las criaturas que se agregaron a esta aventura son el **Pikmin** blanco y el morado. El primero es el más pequeño de todos; además, tiene los ojos rojos, señal de que es venenoso: si un enemigo se lo come, perderá la vida lentamente. El morado es el más fuerte de todos, puede levantar objetos pesados y causar gran daño en los rivales, pero su defecto es su lentitud al actuar.

El **Capitán Olimar** es uno de los personajes jugables más usados en **Super Smas Bros. Brawl**, gracias a que cuenta con los **Pikmin** para realizar diversos ataques. En su movimiento especial, utiliza la nave para generar una gran explosión y dañar a los enemigos.







Analiza bien tu entorno, para que al recolectar objetos valiosos no te sea tan complicado y puedas administrar tu ejército.

¿Sabías que...?

1.- Muchos rumores apuntan a que las vivencias que tiene **Olimar** en sus juegos no son más que sueños debido a las anotaciones que se encuentran en su diario, pero esto no ha sido confirmado por Nintendo.

2.- Cuando un **Pikmin** ha logrado cierta experiencia en el juego, se va a diferenciar de los demás por la flor que tienen éstos en la cabeza, señal de que son más poderosos que los de su especie que tienen sólo un brote.

3.- Shigeru Miyamoto ha mencionado en varias ocasiones que **Pikmin 3** se encuentra en camino, pero hasta ahora no se ha mostrado una sola imagen del juego. Tal vez este año sea diferente.

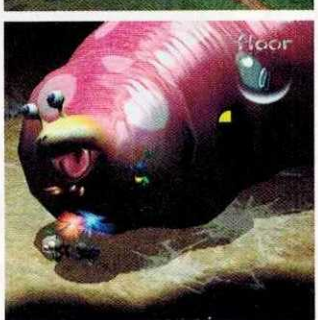


Sólo señala y ordena

Gracias al Wiimote, ahora todas las tareas se simplifican, dejando tiempo para que prestes atención a otros elementos en el escenario. Ahora bastará que uses el puntero en pantalla para señalar el destino de tus **Pikmin**; de este modo, puedes repartirlos en varias partes del lugar en un parpadeo evitando que los enemigos te puedan devorar. Además, la distribución de los botones resulta perfecto, siendo A el que mayor relevancia toma al llamar o recuperar a los **Pikmin**.

Sí, tal vez Nintendo se tardó en traer este juego a nuestro continente, pero bien ha valido la pena. Es un gran juego que, como ya comentamos, nos deja claro cómo es que el Wiimote beneficia la experiencia de juego. Quizá vivimos los últimos momentos de Wii en el mercado, pero con obras como ésta queda claro cómo ha ayudado a la industria, sin mencionar que los jugadores más jóvenes ahora podrán disfrutarla.





No importa el tamaño del enemigo, todos tienen un punto débil.

RANKINGS

Master:
Los juegos de **Pikmin** son una verdadera delicia, nada como dirigir a un ejército de criaturas que harán todo por ti. Es una gran obra en Cubo, y ahora que llega a Wii no podía hacer otra cosa que no fuera mejorar. El Wiimote ofrece una nueva visión de los detalles, vuelve al juego más dinámico; por donde se le mire, es una pieza que debe estar en cualquier colección de un aficionado de Nintendo, sobre todo si no se cuenta con la entrega original. Espero que **Pikmin 3** llegue pronto para Wii U, somos muchos quienes deseamos verlo en acción ya desde hace años, y parece ser que por fin este año lo tendremos al menos ya en forma de video promocional.

Crow:
Luego de mucho tiempo de espera, **Pikmin 2** por fin llega a nuestro continente en su edición New Play Control para Wii, con lo cual ya tendremos más facilidad y practicidad al momento de realizar las acciones y comandos del juego, tal como lo vimos en la edición anterior. La idea de la adaptación a Wii, cabe mencionar que es un *port* directo; es decir, tal cual lo viste en GameCube, pero ahora con la cualidad de utilizar el Wiimote en lugar del control ordinario de GCN. **Pikmin 2** logró mantener a los fans inmersos en un mundo donde controlan a múltiples criaturas para conseguir objetos en la Tierra. Es una idea simple pero en verdad da horas de diversión.

Panteón:
Yo en lo personal disfruté mucho jugar tanto **Pikmin**, como **Pikmin 2** en el Nintendo GameCube, por lo cual puedo de inicio recomendar este juego sin dudarlo. Ahora que si ya lo tienes y dudas en volverlo a comprar, te diré que honestamente yo prefiero el modo antiguo y no el del Wii, pero sé que en gustos se rompen géneros, así que lo mejor que puedes hacer si lo tienes, es probarlo antes de comprarlo para que estés seguro si vale la pena tenerlo dos veces. Si no lo jugaste o no lo tienes, no debes dudar y comprarlo, pues es muy divertido y pasarás horas y horas aventando a los **Pikmin**.

El caballero de la noche listo para otra misión

LEGO Batman 2 DC Super Heroes

Una nueva aventura está por comenzar, el peligro espera por ti, pero en esta ocasión no vas a estar solo para hacerle frente, tendrás aliados.

Si pensabas que nos íbamos a quedar sin juego de LEGO para este verano, estás muy equivocado ya que tendremos una aventura más de **Batman**, en la que como siempre el humor desenfadado será la característica especial de esta obra que, además, se juega de maravilla. Es un título grandioso que se suma al catálogo de Wii en su etapa final.

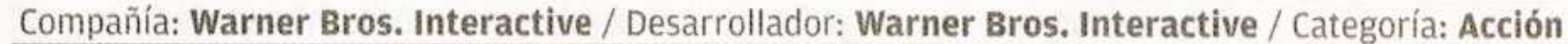
Las sombras te protegen

Batman es uno de los personajes más populares del mundo de los cómics; de hecho, consideramos que su fama ya ha sobrepasado a la de otro gran héroe de DC Comics, **Superman**, pero por alguna razón no ha tenido tantos videojuegos últimamente, al menos para consolas de Nintendo. Por lo tanto, agradecemos esta adaptación de Warner Bros. interactive para Wii, en la cual se plantea una historia exclusiva separada de las películas recientes del hombre murciélago, lo que lo vuelve muy atractivo para todos los fans.

Ciudad Gótica ya no es el apacible lugar que solía ser, ahora se ha convertido en un sitio donde gobierna el caos, la destrucción, la inseguridad, y los responsables son **Lex Luthor** y **El Guasón**. Sí, el enemigo número uno de **Batman** no está solo, cuenta con la ayuda de **Luthor**, quien como todos sabemos no escatima nunca si de crear destrucción se trata. Por fortuna, nuestro caballero de la noche tampoco está solo.

Para enfrentar el peligro, en esta oportunidad **Batman** contará con la ayuda de **Robin**, **Wonder Woman** y **Green Lantern**, entre otros. El trabajo en equipo será la clave para salir adelante de esta misión en la que el destino de toda una ciudad está en tus manos. En ese aspecto debemos decir que fue una excelente idea unir a estos héroes, no porque **Batman** necesite de su fama, sino porque la experiencia de juego se vuelve más intensa.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia animada.



JUGADORES

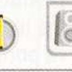
 1



Compañía: **Warner Bros. Interactive** / Desarrollador: **Warner Bros. Interactive** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY 

GRÁFICOS 



SONIDO 

DIFICULTAD 

HISTORIA 



RANKING  8.0

Lo mejor de dos mundos

Lógicamente los entornos están realizados en completo 3D, lleno de elementos con los cuales interactuar, desde cajas hasta armas. Pero lo importante es la forma en que está estructurado, ya que se mezcla la acción con la exploración; en ciertos momentos, tendrás que concentrarte en búsquedas. En otros, los enemigos en pantalla serán tantos que no vas a parpadear un solo segundo; la variedad se hace presente en todo momento evitando que el juego caiga en la monotonía, así que olvídate de apretar un botón durante todo el tiempo.

Una de las características más famosas de los juegos de LEGO es su gran sentido del humor, no importa que la situación sea terriblemente trágica o tensa, los diálogos de los personajes te harán reír a carcajadas. Con cada nueva entrega parecería que las sorpresas se van a terminar, pero no, siempre hay nuevos detalles, lo que habla de la creatividad de los programadores, pues seas o no seguidor de **Batman** o de las piezas de LEGO, quedas atrapado por el concepto.

Para que todo salga a la perfección, **Batman** usará varias herramientas y armas que se han diseñado en exclusiva para él, como cañones o trajes que le permiten planear por algunos segundos durante alguna caída. Sin embargo, seguramente los favoritos de todos serán el Batwing y Batmobile, los vehículos por excelencia del personaje, en los que podremos combatir el crimen en las calles con mucho estilo.

La primera aparición de **Batman** fue en 1937, a partir de ese momento, estaba destinado a ser uno de los superhéroes más grandes de los cómics, tanto que se le puede ver no sólo en este medio en el que nació, sino también en múltiples series, películas, videojuegos, tarjetas, figuras de acción... El hombre murciélago es todo un ícono de DC Comics.








Este juego representa una de las mejores opciones para Wii no sólo de este año, sino también de los venideros. Es una obra que no puedes perderte.

Tal vez la serie más famosa de **Batman** sea la que se transmitió durante 1960, en la que Adam West le daba vida de una manera muy particular, ya que en cada confrontación con los criminales se veían en pantalla globos de diálogo tipo cómic, con onomatopeyas como "zas", "pow" o "trash", lo que ha provocado varias parodias hasta nuestros días.

No dejes de pelear por los tuyos

LEGO Batman 2: DC Super Heroes representa una alternativa única en Wii, si te gustan los juegos de acción y aventura, éste es uno que al menos debes probar; tanto los controles como valores de los personajes te ofrecen horas de diversión. Sabemos bien que tal vez no haga tanto ruido como otras franquicias, pero eso no quiere decir que no sea bueno; al contrario, es una gran obra que sin problemas podemos decir que es de las mejores opciones para esta mitad de año.

¿Sabías que...?

1.- En julio se estrenará otra cinta basada en este personaje en los cines de todo el mundo, **The Dark Knight Rises**, que según rumores apunta a convertirse en la mejor, pero esto parece difícil luego del gran trabajo visto en **The Dark Knight**.

2.- Uno de los mejores videojuegos basados en **Batman** vio la luz en 1993, para Super Nintendo: **Batman Returns**, tuvo varias adaptaciones a otras consolas, pero en ninguna tuvo la misma aceptación.

3.- Catwoman es uno de los personajes más importantes dentro del universo de **Batman**, no sólo por su gran rivalidad, sino también por las paradojas que plantea al héroe con sus actos, haciéndolo meditar sobre la verdadera maldad.

RANKINGS

Master:

A pesar de que no soy tan fan de LEGO o **Batman**, debo admitir que el juego es simplemente genial: tanto el *gameplay*, que te obliga a usar todas las herramientas con las que cuentas, hasta el gran humor que presenta. No exagero al decir que todo el tiempo te la vas a pasar riendo con las ocurrencias de los personajes, no sólo en cuanto a diálogos, sino también por sus acciones. Se trata de una gran opción para Wii, en la que los programadores han aprovechado de manera correcta las ventajas de la consola, haciendo de nuestra estancia en Ciudad Gótica una verdadera experiencia al estilo de los cómics. Así que no lo pienses mucho, debes darle una oportunidad.

Crow:

Como siempre, TT Games nos pone ante los héroes de Ciudad Gótica, pero ahora **Batman** y **Robin** se harán acompañar de otros personajes del universo de DC. ¿Por qué?, pues **El Guasón** ha unido fuerzas con **Lex Luthor** y, por lo tanto, el murciélago necesitará apoyo del oriundo de Smallville, de la **Mujer Maravilla** y **Linterna Verde**. El estilo de juego se conserva tal como en las entregas anteriores, basándose en las populares figuras LEGO en un amplio mundo de fantasía. Por supuesto, muchas de las misiones serán a pie, pero también habrá momentos en los que utilices poderosos vehículos como el Batimóvil, con él todo mundo estará a tus pies.

Panteón:

Por fin continúa el divertidísimo juego de **LEGO Batman** que tantas horas de sano entretenimiento me hizo pasar. De manera general, ya sabes que los títulos de LEGO se distinguen por su alto contenido de humor, buen *gameplay* y acción cooperativa, al estilo de la vieja escuela, pero sin dejar de ser contemporáneos con la tecnología actual. No tengo ningún problema en recomendarlo, aunque seas fan del **Caballero de la Noche** o no, pues una vez que lo comienzas, ¡no puedes parar! Ojalá y LEGO hubiera asegurado la licencia de Marvel, así veríamos juegos tan buenos como éste con personajes de esta compañía...

¡Fuera de la Pokéball es donde está la acción!

POKÉMON CONQUEST



Cada criatura estará ligada de manera especial a su dueño, por lo que cada nivel que superen los hará más fuertes.

En un mundo donde la estrategia y la pericia no son suficientes para ganar una guerra, se necesita de algo más, un extra, un arma secreta que pueda darnos esa ventaja definitiva contra el enemigo; en este caso, se trata de **Pokémon**. Sí, esas simpáticas criaturas que hemos visto en varios juegos RPG ahora dan el salto a la estrategia, pero no lo hacen solos: tienen el respaldo de Tecmo Koei para hacer de esta obra, **Pokémon Conquest**, un éxito.



Todo personaje tiene un vínculo especial con su **Pokémon**, mismo que se va reforzando con cada victoria y derrota que sufren dentro del campo de batalla.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Una gran mezcla de conceptos

Muchas personas creen que este juego es una idea original; es decir, un concepto de reciente creación, pero no es así. El título mezcla dos franquicias populares en Japón, la primera de ellas bastante obvia, **Pokémon**, pero la segunda no lo es tanto, se trata de una serie muy popular de Tecmo Koei que recibe el nombre de **Nobunaga's Ambition**, saga que vio la luz por primera vez en el NES, así que te podrás dar una idea de lo bien recibida que es en el país oriental.

Claro está que al adaptarlo al mercado americano no podía mantener el nombre debido a que en nuestro continente no tiene tanta fama, por eso lo conoceremos como **Pokémon Conquest**. Todo el desarrollo está ambientado en el Japón feudal, específicamente en el periodo Sengoku, que hemos visto ya en varios videojuegos, como **Onimusha**, por ejemplo, lo que le da un toque místico bastante peculiar que vuelve al juego toda una experiencia, la cual disfrutarás mucho.

Como ya te comentamos, el primer juego de **Nobunaga's Ambition** apareció en 1987 para el NES, y tuvo una secuela un par de años más tarde para la misma consola. El último título de la serie para consolas de Nintendo fue **Nobunaga no Yabau: Kakushin**, que vio la luz en Japón en 2008.



¿Sabías que...?

1.- No es la primera vez que **Nobunaga** llega a una consola portátil (aunque sí la primera junto a **Pokémon**), ya que ha tenido apariciones para Game Boy, Game Boy Color y Advance, además de Nintendo DS.

2.- **Pokémon** ha experimentado en varios géneros, como lo es el *puzzle*, dando como resultado uno de los títulos más adictivos del género: **Pokémon Puzzle League**, para Nintendo 64.

3.- Las nuevas ediciones de **Pokémon, Black 2** y **White 2**, también verán la luz para Nintendo DS. Al parecer, tendremos que esperar una generación más para ver lo que el Nintendo 3DS hará por la serie.

Existen vínculos que nada puede destruir

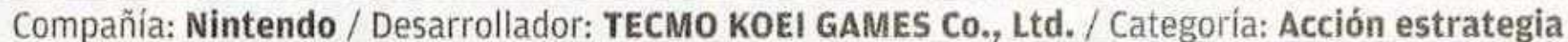
El estilo de juego es el de la estrategia por turnos; es decir, no debes seleccionar un ataque o defensa. Antes de eso tienes que ubicar a tu **Pokémon** en el área de batalla; cada criatura presenta diferentes cuadros de movimiento dependiendo su clase, situación que no debes olvidar jamás para lograr un buen plan de acción. Cada guerrero en el juego tiene un **Pokémon** que lo acompaña, con el que se forma una relación especial, al grado de que tu estado de ánimo se ve reflejado en tu pequeño amigo.

Seguramente te debes estar preguntando cuál es el motivo de los duelos. Pues bien, aquí no se trata de convertirse en el mejor maestro **Pokémon** de todos los tiempos; el objetivo será fortalecer tu reino, lograr que sea el más poderoso, para lo cual obviamente necesitas debilitar a los demás, lo cual logras derrotándolos en batallas **Pokémon**.

JUGADORES 1



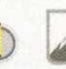

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **TECMO KOEI GAMES Co., Ltd.** / Categoría: **Acción estrategia**



GAMEPLAY


GRÁFICOS

SONIDO


DIFICULTAD


REPLAY VALUE


RANKING


8.0

Atacar por turnos

Aunque al inicio cuesta algo de trabajo acostumbrarse al *gameplay*, bastan unas cuantas batallas para que te familiarices. La estrategia, como ya comentamos, es un elemento fundamental; no se trata simplemente de acercarte lo más posible a tus adversarios para atacarlos, sino de encontrar el sitio indicado para hacerlo. Es decir, en muchas ocasiones un impacto lejano es la opción correcta ya que el acercarte, al igual que un juego de ajedrez, también representa el riesgo de ser derrotado por un movimiento sorpresa.

El papel vence a la piedra

Todo el conocimiento que has adquirido jugando **Pokémon** te es de utilidad en este título. Seleccionar el tipo de criatura que vas a enfrentar es básico, un **Pokémon** de tipo planta puede enfrentar a uno tipo fuego, pero la balanza se inclina hacia el segundo; en este caso, resulta mejor emplear alguno de tipo agua o piedra, pero eso depende de tu estrategia. En total hay más de 200 monstruos de bolsillo en este juego, la mayoría de las versiones **Black** y **White**, pero también existen algunos de los clásicos, como **Pikachu**.

Visualmente el título es bueno, a pesar de presentar *sprites* en 2D logra generar secuencias bastante dinámicas y emocionantes durante y después de los combates, sin mencionar que la música es una mezcla entre ambos conceptos (**Nobunaga** y **Pokémon**), que da como resultado melodías dignas del recuerdo. La sorpresa en esta ocasión es que ha sido desarrollado para Nintendo DS y no para N3DS, seguramente Nintendo decidió esto para que nadie se quedara sin disfrutar esta obra ya que, como sabes, el N3DS es compatible con los juegos de su antecesora.

La primera versión de **Pokémon** que salió al mercado permitía capturar hasta 151 criaturas. El último era el más complicado de conseguir, ya que sólo se obtenía si Nintendo te lo regalaba en algunos eventos, o bien si alguien te lo intercambiaba. Actualmente, son más de 400 las criaturas que puedes capturar en los juegos principales de **Pokémon**.









Después de cada enfrentamiento podrás ver divertidas secuencias donde los personajes te darán su impresión de los hechos.

Nueva vida a la fiebre

A pesar de que **Pokémon** se ha renovado en cuanto a *gameplay* en cada entrega, siempre se agradece un descanso, un respiro, que es justamente lo que representa **Pokémon Conquest**, que aporta tanto batallas como elementos de estrategia en tiempo real logrando una mezcla bastante interesante que va a dar mucho de que hablar, sobre todo porque podría representar el renacimiento de **Nobunaga** en América. Sin embargo, esto no lo sabremos por ahora, sólo el tiempo dirá si estamos en un acierto; por lo pronto, a nosotros sólo nos queda disfrutarlo.



RANKINGS

Master:
Cuando vi el tráiler de este juego en japonés, me llamó bastante la atención, pero dudaba de que viera la luz en América. Por fortuna, estaba en un error ya que es extremadamente bueno, quizá no tiene la profundidad de un **Fire Emblem**, pero es genial para quienes estamos dando nuestros primeros pasos en el mundo de la estrategia. Fue un acierto de Nintendo no sólo traerlo, sino también trabajar en conjunto con Tecmo Koei, maestros en este género; puede representar un futuro brillante para ambos, que tal vez podamos disfrutar en Nintendo 3DS o bien en Wii U. Pero esto sólo el tiempo nos lo dirá; de momento, lo mejor es disfrutar de esta gran obra de ambas compañías.

Crow:
Luego de tantas entregas con un mismo concepto y otras más que buscaban ideas diferentes, ahora Nintendo nos presenta un *crossover* de los famosos **Pokémon**, con una popular serie de estrategia llamada **Nobunaga's Ambition**. El resultado es un juego que emplea las características de ambas franquicias pero mantiene el estilo de estrategia por turnos de Nobunaga, por lo que ya tendrás una nueva forma de adaptarte a los poderes de los personajes en un ambiente mucho más relajado que en otros títulos del género, como Fire Emblem, por ejemplo. Visualmente, se mantiene en el estándar de los títulos de NDS, pero no hubiera estado mal que mejor lo hicieran para N3DS.

Panteón:
Es difícil tomar una decisión definitiva sobre este juego, pues aunque la verdad me da mucho gusto ver una nueva entrega de **Pokémon**; resulta raro ver un *crossover* de estas dos franquicias, pues la verdad me sigue pareciendo de lo más extraño; es como ver un juego de **Star Fox** con **Metal Gear** o algo así. Bueno, creo que después de todo, el hecho de que sea algo diferente es lo más importante, pues después de tantas versiones, la fiebre amarilla ya merecía algo fresco. Olvídate si eres fan o no; dale una oportunidad y podrás decidir por ti mismo si fue buena idea o no. Por mi parte, yo creo que fue algo arriesgado, pero que valió la pena para ofrecer algo nuevo.

El deporte blanco regresa a las pantallas de Nintendo



Los clásicos personajes, las pintorescas y temáticas canchas de tenis y las peculiares habilidades que incrementan la espectacularidad de cualquier partido serán ahora parte de la acción tridimensional del Nintendo 3DS.

Nuestra portada



No todo en el Mushroom Kingdom es rescatar princesas de terribles villanos, también hay momentos en los que nuestros icónicos héroes se toman un tiempo para relajarse y disfrutar de una nueva forma de entretenimiento. Y si ya antes habían disputado carreras en *Go Karts* a través de brillantes escenarios en tercera dimensión, ahora toca el turno a las partidas de tenis, que desde hace varios años nos han dado horas y horas de emoción al competir ya sea solos o en equipo. En esta ocasión habrá una nueva oportunidad de demostrar tu talento en la cancha al retar a múltiples usuarios del mundo al adentrarte en las opciones de juego en línea.

Desde la época del NES, Nintendo ha mostrado interés en los juegos de tenis, de hecho **TENNIS** fue uno de los títulos de lanzamiento del Nintendo Entertainment System en 1985, e incluso hubo una adaptación cuatro años más tarde en el Game Boy. Dicha entrega estuvo bajo el desarrollo de Intelligent Systems, que ahora es famosa por los juegos **Wario Ware**, **Advance Wars** o **Paper Mario**, por mencionar algunos. Hasta ese momento no se había planteado la idea de integrar, o mejor dicho hacer que **Mario** fuera el protagonista indiscutible de una nueva serie de títulos del deporte blanco, pero agradecemos que haya ocurrido. Desde entonces el tenis se volvió mucho más agradable para todo tipo de jugadores, sean o no fans de dicha actividad, debido a la magia de los poderes, la interacción de hasta cuatro jugadores y la serie de retos o actividades que debíamos realizar para conseguir la preciada Copa del Reino.



En esta entrega destaca muchísimo la calidad visual, supera lo logrado en cualquiera de sus antecesores. De hecho, el efecto tridimensional hace que disfrutes en todo momento la acción en la cancha, sin que te incomode la vista.



EVERYONE E ESRB — Violencia animada media.



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Camelot Software Planning** / Categoría: **Deportes** / Jugadores: **4**

Los orígenes del bigotón en las canchas de tenis

En 1995, **Mario** tomó por primera ocasión una raqueta en sus manos para participar en **Mario's Tennis**, uno de los títulos de lanzamiento que apareció en el Virtual Boy en 1995, en el cual aparecían personajes como **Donkey Kong Jr**, **Peach**, **Toad**, **Koopa**, **Luigi**, **Yoshi** y, por supuesto, **Mario**. Realmente, se trató de un gran juego que hacía buen uso del potencial del Virtual Boy y su efecto 3D en diferentes modalidades de juego. El punto malo es que nunca llegó a explotar su potencial competitivo, pues a pesar de que se planeó y desarrolló pensando en que participaran dos jugadores simultáneamente, el cable que permitiría dicha función (así como en su tiempo lo hizo el *Cable Link* en el Game Boy) nunca se produjo.

Pasaron cinco años, y con la llegada de una nueva generación de consola casera por parte de Nintendo (GameCube), **Mario** volvió a pisar las canchas, pero ahora con detalles que marcarían un antes y después en su concepto. Es decir, si recuerdas, en la edición de Virtual Boy se trató de un juego de tenis común; salvo la idea de incluir a **Mario** y sus amigos y poner un fondo que simulara las montañas del Reino Hongo, no modificaba el estilo de juego de los tradicionales títulos de tenis ni tenía elementos de fantasía que lo hicieran destacar.

Sin embargo, con el cambio de desarrollador (Camelot Software Planning) se logró una reinterpretación de lo que sería el futuro de los juegos deportivos de **Mario**, primero en 1999 con **Mario Golf**, y un año después con **Mario Tennis**, en donde no sólo veíamos grandes avances en la calidad visual, sino que también el *gameplay* se veía intensificado al agregar poderes especiales y únicos para cada personaje. De tal forma, lo que para muchos podrían ser juegos simples o aburridos, se tornarían en divertidas batallas llenas de acción, espectacularidad en jugadas y en donde el reto y la habilidad se completaban al máximo. La galería de personajes estaba integrada por **Baby Mario**, **Princess Peach**, **Luigi**, **Yoshi**, **Sonny**, **Wario**, **Harry**, **Mario**, **Bowser**, **Maple**, **Metal Mario**, **Donkey Kong**, **Charly** y **Plum**. Así que no tienes pretextos, cada uno de los deportistas cuenta con su propio estilo; seguramente hallarás a tu favorito.

En la adaptación a portátiles, **Mario Tennis** tuvo una diferencia, pues se incluyó un modo de historia que, aunque muy sencillo, ofrecía valor agregado interesante: participabas en una academia de tenis donde debías ganar reputación compitiendo en diferentes torneos. Además, como detalle adicional, se tuvo compatibilidad con el *Transfer Pak* entre la versión portátil y casera de **Mario Tenis**, lo que permitía el intercambio de datos e incluso la activación de ciertos personajes.

Luego del éxito hubo una secuela: **Mario Power Tennis** (2005), pero ya no en N64, sino que llegó directamente al Nintendo GameCube, mejorando drásticamente la calidad audiovisual; además, se anexaban personajes como **Petey Piranha**, **Bowser Jr.**, **Waluigi**, **Daisy**, **Koopa Troopa** y varios más. Como antes, hubo una adaptación a portátil, la cual se llamó **Mario Tennis: Power Tour**, pero a diferencia de la versión de GBC aquí no había interconexión con su similar en consola casera. Sin embargo, se mantiene la idea de participar en una academia de tenis y el concepto de desafiar diferentes retos para coronarte como campeón.



Como es costumbre, las canchas tendrán temáticas diferentes y estarán basadas en elementos de cada uno de los personajes, como la de **Donkey Kong**, que ves a la izquierda, las basadas en el Mushroom Kingdom o algún otro título popular. ¿Cuál es tu favorita?



Tal como en **Mario Kart**, aquí encontrarás diferentes ítems o trampas, que serán muy útiles en tu partida.

El segundo título de tenis de Mario en 3D

Mario y compañía volvieron a disputar uno de los torneos más espectaculares del deporte blanco, pero ahora ya con la tecnología del Nintendo 3DS; ésta es su segunda participación tridimensional (tomando en cuenta la entrega previa en Virtual Boy). El título se presentó originalmente en el Tokyo Game Show como una de las maravillas que vendrían este año para el nuevo portátil, y quizás una de sus cualidades más atractivas es la posibilidad de conectarse a la red de Nintendo para competir con jugadores de todo el mundo, detalle que no había sido posible antes y que ahora le dará muchas horas de juego adicionales.

Como es costumbre, dentro de las opciones del juego podrás elegir si quieres participar de forma individual o en dobles. En cualquiera de las modalidades contarás con las técnicas básicas del tenis, como bombear la bola, realizar tiros en picada y, claro, los tiros *Ace* (disparos fulminantes que te otorgan un punto inmediatamente después del saque) serán mucho más fáciles de realizar a través de los comandos de la pantalla táctil, incluso mediante el control de movimiento de la consola.

Gana torneos y aumenta la personalización de tus jugadores

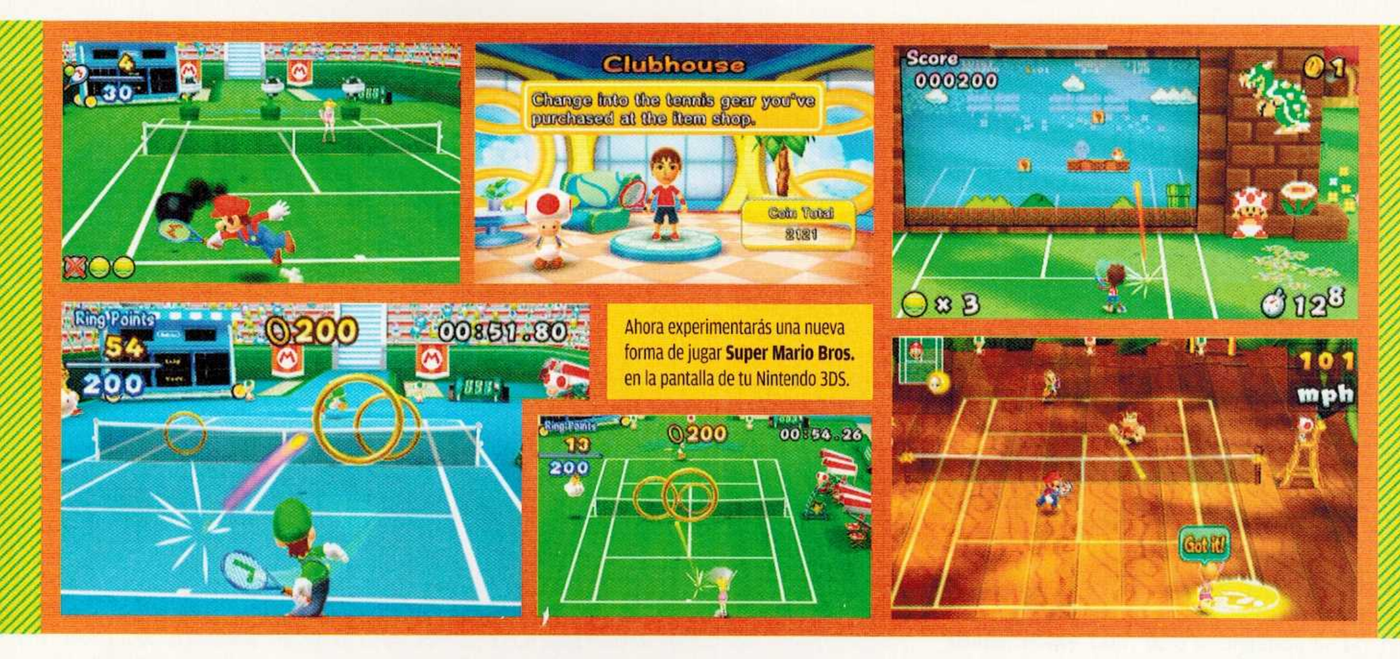
En total se incluyen 16 personajes diferentes, como **Mario**, **Yoshi**, **Peach**, **Bowser**, **Luigi**, **Wario**, **Daisy**, **Boo**, **Bowser Jr.**, **Dry Bowser**, **Diddy Kong**, **Waluigi**, entre otros. También, la opción de participar con tu propio **Mii**, para que te sientas más inmerso en los torneos. Incluso, si quieres personalizar aún más a tu jugador, podrás conseguir trajes y diversos elementos para disfrazarlos de alguno de los héroes o villanos del Reino Hongo.

Como ya mencionamos antes, hasta cuatro jugadores podrán participar de manera simultánea, ya sea de forma local (cada quien necesitará su propia consola N3DS y la tarjeta del juego **Mario Tennis Open**) o a través de Wi-Fi para que te midas con otros deportistas del mundo. Incluso, podrás activar la opción de *SpotPass* para intercambiar datos con otros jugadores cuando te cruces en su camino, como pueden ser tus personajes Mii, e incluso recibir los de tus amigos, para luego llevarlos a la galería de minijuegos y competir usando a dichos personajes. También podrás compartir estadísticas y récords de victorias, inclusive adentrarte en la lista de mejores jugadores para ver qué tan fuertes son tus amigos que previamente hayas registrado. Ahora bien, ¿cómo estarán diseñados los controles de juego? Para mayor comodidad, se incluyeron dos diferentes estilos de control, el primero será más tradicional pues utiliza la pantalla táctil y botones para realizar las jugadas, mientras que la segunda alternativa será mediante el uso del giroscopio de la consola, similar a lo que anteriormente vimos en **Star Fox 64 3D**. Es decir, deberás mover el Nintendo 3DS en las direcciones que requieras para que el personaje avance o realice una acción.



Aquí te mostramos un ejemplo de personalización de **Mii** con elementos de **Peach**.

¡Ah! Por supuesto, **Bowser** no podía quedar fuera. Aparece con este curioso atuendo.



Ahora experimentarás una nueva forma de jugar **Super Mario Bros.** en la pantalla de tu Nintendo 3DS.

¡Conquista las canchas y desafía a los grandes héroes!

Si quieres emprender el objetivo individual, debes adentrarte en un torneo en contra de los grandes íconos del reino (no pienses que son oponentes fáciles, todos tienen trucos que te sorprenderán), retando uno a uno a los rivales, para escalar en la pizarra. Pero si no tienes mucho tiempo para disputar un torneo completo, está la alternativa de elegir el modo Exhibición, en donde puedes elegir al personaje que más prefieras y tendrás disponible configuraciones (cantidad de *sets*, tipo de cancha, nivel de tu oponente, etc.) para iniciar el encuentro.

Los minijuegos no podían quedar fuera de esta impactante entrega, sólo que en esta ocasión, son mucho más atractivos y desafiantes; además, funcionan maravillosamente para mejorar tus habilidades de juego. Un claro ejemplo es aquel en donde participas en media cancha, como en frontón. La parte interesante es que en la pared verás un video del clásico juego **Super Mario Bros.** y tu misión será golpear los ladrillos o **Goombas** con la pelota, como lo hiciera el plomero años antes con su cabeza o pies. ¡No te lo pierdas!

Con lo bien que quedó **Mario Tennis Open**, no dudamos de que Camelot planee a futuro una entrega de **Mario Golf** en 3D. ¿Te gustaría que ocurriera?

También hay una opción en la que dentro de un partido ordinario aparecen múltiples aros dorados, siendo tu objetivo principal enviar la bola a través de ellos para acumular la mayor cantidad de puntos posible. ¡Ah!, pero no creas que todo es sencillo, hay momentos en los que los ítems hacen su aparición agregando un detalle especial a tus partidos. ¿Te imaginas que mientras estés concentrado en el juego tu oponente te envíe una ráfaga de tinta como en **Mario Kart**? ¿O que un grupo de plantas piraña te arrojen enormes bombas para sacarte de combate? Así que, como puedes ver, **Mario Tennis Open** es todo menos ordinario; de hecho, estamos seguros de que se volverá en un clásico inmediato para los torneos con tus amigos.

En conclusión

Mario Tennis Open cumple satisfactoriamente los requisitos que todo fan del plomero bigotón quisiera ver en un juego deportivo. De inicio, la calidad visual te dejará sorprendido desde el momento en que comiences el juego; supera por mucho lo que anteriormente hemos visto en otros títulos de Nintendo 3DS. Se nota que trabajaron bastante para que el efecto tridimensional se disfrute en todo momento y no tengas que llegar al punto de omitirlo, como ha ocurrido en otros títulos. De esta forma, será placentero enfrentar los retos tridimensionales y, claro, sacarás provecho de cada una de las funciones del Nintendo 3DS.

En cuanto a los efectos de audio, basta decir que escucharás claramente las expresiones de cada uno de los personajes, desde el momento en que realizan el primer servicio hasta cuando reclaman la victoria o aceptan su derrota. Por supuesto, la música de fondo nos agradó bastante, mantiene el estándar de Nintendo, más aún cuando te adentras a los minijuegos y escuchas los clásicos temas que han triunfando desde el primer juego de **Mario**.

En general, **Mario Tennis Open** quizá no sea el juego revelación, sin embargo, cumple sus objetivos primordiales que son la diversión y el reto. Además, debido a las distintas opciones de juego, será uno de los básicos para retar con tus amigos localmente o por Internet.







FINALES

Vive cada momento intensamente, no esperes a que llegue el final.

Super Mario Bros.

NES

Después del gran éxito que representó **Super Mario Bros.** en el NES, era claro que una secuela tendría que aparecer, la cual llegó en 1988. Tal vez no era la pieza que había salido a la venta en Japón (se adaptó el juego **Doki Doki Panic** para volverlo accesible al público americano), pero eso no le resta valor; de hecho, es un gran juego de plataformas con una historia y final bastante peculiar, el cual vamos a relatarte enseguida.

En esta ocasión, el Mushroom Kingdom no es el que se encuentra en peligro, la aventura toma lugar en una dimensión conocida como Subcon, donde el villano, que tampoco será **Bowser**, sino el terrible **Wart**, una rana gigante que desea, como cualquier malo de videojuego, conquistar el mundo. Por fortuna, ahora nuestro héroe, **Mario**, no estará solo, contará con la ayuda de tres compañeros, **Luigi**, **Toad** y **Peach**. Así es, ahora la princesa no será la damisela en peligro, y por primera vez en la serie se lanzará a lo desconocido para defender sus ideales.

Cada uno tenía diferentes habilidades, mejores saltos, velocidad; el chiste era combinarlos dependiendo de la escena, para completarla sin mayores contratiempos. Los primeros enemigos a los que enfrentábamos eran los **Shy Guy**, que a partir de aquí se volverían clásicos de la serie. A diferencia de la primera parte, donde debíamos vencer a **Bowser** al final de cada mundo, en esta entrega no era así, cada una contaba con su propio enemigo a vencer; algunos no pasaron a la historia, pero otros, como es el caso de Birdo, se han ganado apariciones especiales.

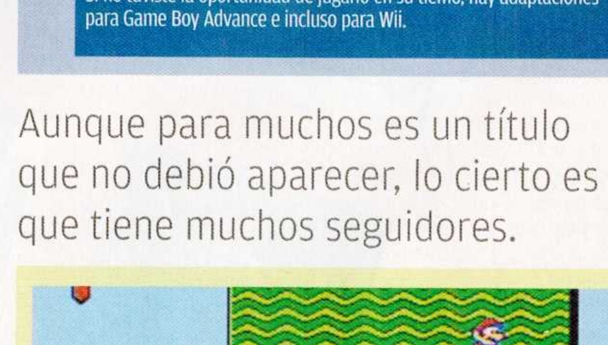
Recorrer varios mundos y librar peligrosos obstáculos al final tendría su recompensa, estarían frente al tirano que controlaba Subcon, **Wart**. La batalla no sería nada fácil, este enemigo presentaba grandes técnicas para volver locos hasta al más tranquilo de los héroes; sin embargo, gracias al trabajo en equipo lograban derrotarlo, conseguían acceso a la bóveda secreta y liberaban a los prisioneros.

Todo el pueblo de Subcon agradece a los héroes, ha sido una larga jornada pero ha valido la pena; el agradecimiento de las criaturas del reino lo compensa todo... De pronto, la imagen se vuelve confusa, se comienza a disolver, no te explicas qué es lo que pasa hasta que ves la siguiente escena: **Mario** está en su cama, dormido, mientras se puede ver que todo lo que has pasado no ha sido más que un sueño... Bueno, al menos cumpliste con tu deber: has demostrado que el bien triunfa hasta en sueños.

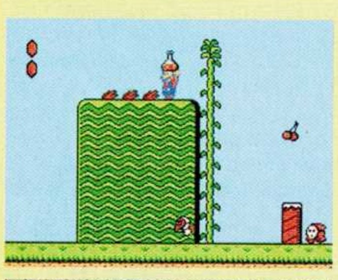


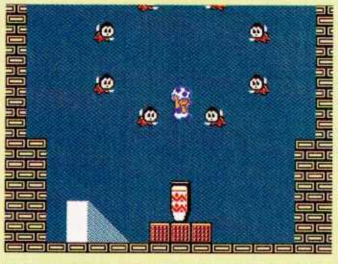
Mario vivió una de las aventuras más extrañas de su vida.

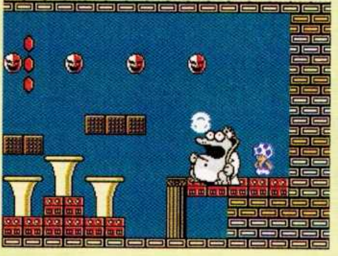
Si no tuviste la oportunidad de jugarlo en su tiemo, hay adaptaciones para Game Boy Advance e incluso para Wii.



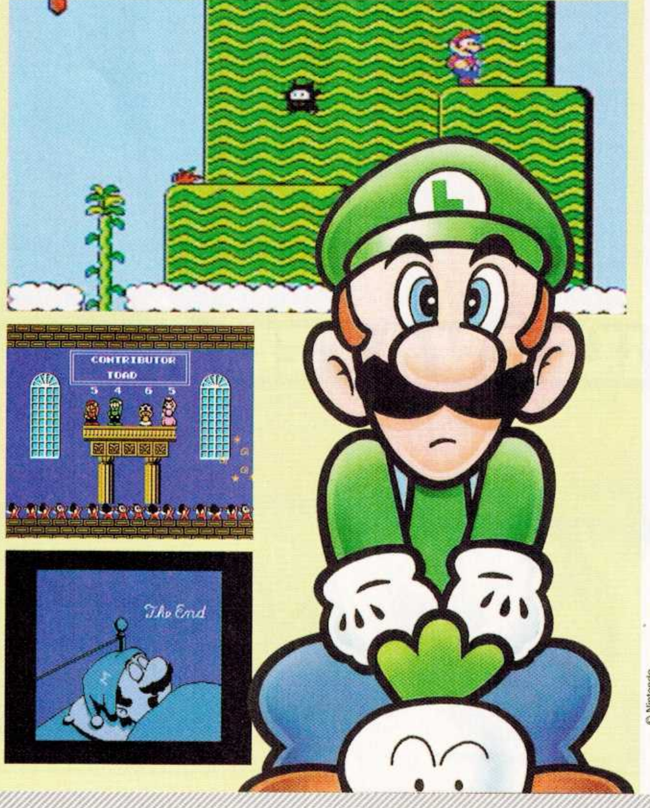
Aunque para muchos es un título que no debió aparecer, lo cierto es que tiene muchos seguidores.











Resident Evil
Nintendo GameCube / Wii

Hace unos meses te hablamos de lo que ocurrió en Resident Evil 2 para Nintendo 64, y ahora es turno de descubrir el origen del terror. Todo comenzó en julio de 1998, exactamente la noche del día 24 de dicho mes. Se habían enviado varios reportes acerca de extraños asesinatos en el lugar, por lo que la organización S.T.A.R.S. mandó a uno de sus mejores equipos a investigar, el Team Bravo.

Pasaron varias horas sin reportes de parte del equipo, por lo que deciden mandar esta vez al equipo Alpha. Al llegar al lugar, un bosque a las afueras de Raccoon City, se dan cuenta de que el helicóptero de sus compañeros está abandonado, todo indica que fueron víctimas de un ataque y no hay sobrevivientes. Pero el *shock* aún no se les ha pasado cuando de pronto son atacados por unos extraños animales, parece que son perros pero su apariencia es diabólica.

Su única esperanza es entrar a una mansión que aparenta estar deshabitada, pero el peligro los está esperando. Jill Valentine, **Chris Redfield**, **Barry Burton** y **Albert Wesker**, integrantes del equipo Alpha, no dan crédito a lo que han visto: zombis comienzan a aparecer y a atacarlos sin razón, saben que deben llegar al fondo del misterio, por lo que todos toman distintos caminos para investigar.

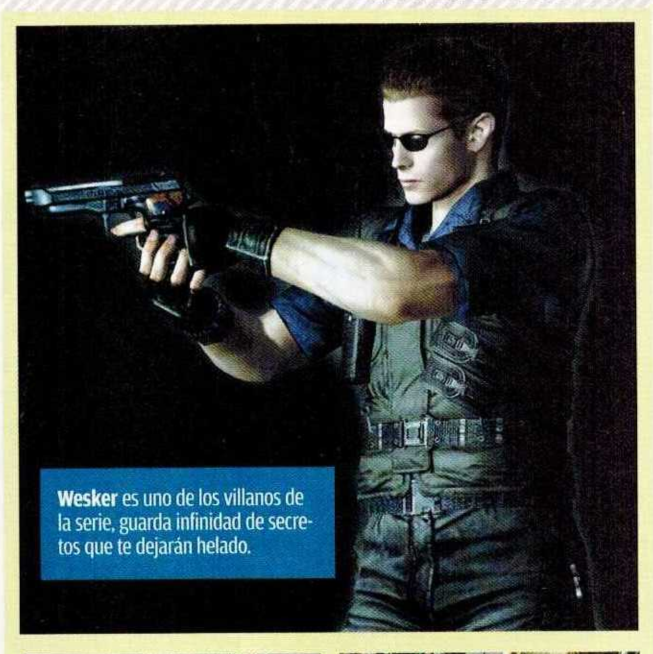
Al final se descubre que Wesker, su compañero, en realidad trabaja para Umbrella, una organización que experimenta con armas bioquímicas, cuya creación, el T-Virus, es capaz de regresar a los muertos de su abismo... Claro que ese no era el objetivo principal, pero bueno, ahora es toda una amenaza. Los integrantes del equipo Alpha quieren acabar con el laboratorio secreto que se encuentra debajo de la mansión, pero **Wesker** lo impide liberando al **Tyrant**, una criatura enorme, fruto de sus investigaciones.

Cuando todo parecía perdido, uno de los integrantes del equipo que se creía muerto lanza un bazooka, con la cual termina la vida del **Tyrant**, dejando todo listo para explotar el lugar, del cual ahora deben escapar antes de que sea demasiado tarde. El horror ha terminado... al menos por ahora.

"Sólo quedamos tres miembros del equipo con vida..."
Jill Valentine

Jill Valentine sólo tiene algo en mente: sobrevivir, no importa cómo. Sabe que si desea ver la luz del sol, debe luchar.

"Pronto conoceremos el final de esta historia que he escrito para este mundo".
Albert Wesker



Wesker es uno de los villanos de la serie, guarda infinidad de secretos que te dejarán helado.







Sin duda, la aparición de este juego en Nintendo GameCube fue uno de los aciertos más grandes que Capcom haya tenido en su historia. Disfrutamos de su excelente trama como nunca antes lo hubiéramos imaginado.

Si deseas ver el final de un título que te traiga gratos recuerdos, que jamás pudiste terminar o jugar, mándanos un correo electrónico a la dirección de la revista con tu petición, clubnin@clubnintendomx.com. Por lo pronto, ha sido todo por este mes, esperamos que hayas disfrutado los desenlaces.

A FAVOR Y EN CONTRA

MGS3D: The Snake Eater

¡Naked Snake demuestra su valía!

Metal Gear ha sido una de las franquicias más queridas por los videojugadores desde hace muchos años, y con la llegada de la adaptación al Nintendo 3DS, los fans estamos más que contentos por esta entrega tan especial. No obstante, como siempre existen algunos detalles que no agradan a algunos jugadores y otros que merecen aplausos de pie, vamos a ver los dos lados de la moneda de este sensacional juego.

A favor



Historia

Si algo ha caracterizado a esta serie, además de su increíble *gameplay*, es sin duda la emotiva e intrigante historia que nos presenta cada una de sus entregas. Controlar las acciones de **Naked Snake**, padre del legendario héroe, **Liquid Snake**, es por demás impactante y todo se va presentando con la temática y misticismo que se ha manejado desde sus inicios en largos cinemas en donde podrás disfrutar de las conversaciones e intrigas del juego. Como pasa muchas veces, jugar una precuela y ver a personajes ya conocidos desde otra perspectiva ayuda mucho al éxito de este título.



Variedad ilimitada

Una de las cosas más interesantes que tiene este juego es la posibilidad de ir progresando en las misiones utilizando diferentes métodos para acabar con tus enemigos y de pasar cada escena, pues aunque es posible terminar la historia eliminando a cuanto soldado se te ponga enfrente casi al estilo **Contra**, también es viable que lo hagas sin necesidad de mandar flores a las familias de los guardias. El potencial de que tus acciones puedan ser tan variadas da una versatilidad muy interesante al *gameplay*, pues te invita a acabarlo de una forma o utilizando otra; incluso, al volver a jugarlo te darás cuenta de que pudiste haber hecho las cosas de una manera totalmente distinta.

Increíble experiencia

Dentro de los puntos a favor tenemos uno muy importante que queremos resaltar, y no es que no haya otros que valgan la pena, sino que en verdad éste es uno de los más sobresalientes. Lo que pasa es que hay títulos en los que tomas el control y juegas de principio a fin, y cuando terminas simplemente dices "ya lo acabé" y te preparas para el siguiente. Pero al comenzar a jugar **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** realmente te internas en la selva y la experiencia es más que sobrecogedora, pues el realismo de este título es notable y, ayudado por la historia, te hacen sentir que en verdad eres tú quien está viviendo las misiones, aspecto que en otros juegos -sean o no del estilo- no se experimenta de la misma forma que en este título.

Los lectores opinan:

Genial... y punto

Hola, mi opinión sobre el **Metal Gear Solid 3D** es muy sencilla: simplemente es una obra maestra. Para nosotros, los seguidores de la saga, de por sí ya era una joya este juego que apareció para el PS2, y ahora hace su regreso triunfal para el Nintendo 3DS; debo aceptar que fue una de las razones principales por las que adquirí la consola. Cambiar los controles fue "lo que necesitaba" este título para ser aún más genial, y si a eso agregamos el uso de la pantalla táctil... resulta en algo simplemente maravilloso. Es una gran obra, sin duda.

José de Jesús Contreras Sánchez

Extras

¿Cómo están, amigos de Club Nintendo? Les escribo para darles mi opinión acerca del majestuoso **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**, que en verdad me dejó más que sorprendido. Como se han de imaginar, todo me gustó del título, y sé que muchos hablarán sobre el modo de juego, los gráficos, la historia y demás, pero yo creo que no debemos olvidarnos de los extras del juego que en verdad valen mucho la pena, pues después de dos o tres veces que terminas cualquier juego, se torna un poco aburrido, y es donde las cosas adicionales entran para que no baje el *Replay Value*. Ojalá que todos lo vean y que no boten al cajón este grandioso juego.

Gerardo Fuentes







Este no es un juego para un ratito. Aun terminándolo, queda mucho por disfrutar.



En contra



Requisito: mucho tiempo libre

Tal vez pueda parecer un detalle sin mucho sentido, pero definitivamente hay que mencionar que algunas partes del juego son muy largas y tardas mucho en volver a entrar a la acción en ocasiones, como es el caso de la famosa escalera kilométrica, al igual que con algunos cinemas. Por fortuna, puedes salvar en el momento que quieras; también, dejar el juego en reposo, pero el problema es que si quieres disfrutarlo plenamente, debes tener un buen rato libre exclusivo para este juego. De lo contrario, te quedarás "a medias", si es que jugabas mientras estabas en la sala de espera del doctor. Claro que podemos decir que sabemos que los juegos de este tipo no son exactamente *puzzles* o casuales que puedes dejar en un momento, o bien salvar para continuar después. Definitivamente, hubiera sido mejor que no se tardaran tanto algunos cinemas, así como los intermedios largos, como el de la escalera que te acabamos de mencionar.

Los controles

Curiosamente, muchos amigos nos han expresado su inconformidad en relación con el modo de control de **Naked Snake**, pues sienten que la forma de moverse no es tan amigable y tiende a ser molesta con el tiempo. Asimismo, muchos opinan que se juega mejor sin el *Circle Pad Pro* que con él, claro que no todos comparten dichas opiniones y la mayoría de las aseveraciones son a favor de todo en relación al juego. Nosotros no tuvimos problemas con la forma de controlar al protagonista, pero definitivamente hubiéramos preferido que hubiera sido más similar al de **The Twin Snakes**, pues ése es definitivamente el mejor de los juegos de esta intensa serie que hemos tenido oportunidad de disfrutar.

Los lectores opinan:

Faltó "algo"

Solamente encuentro una falla, la batalla final. Considero que mejorar los controles y el uso de la pantalla táctil fue genial, pero ¿por qué no dar un *plus* en la batalla final contra **The Boss**? No sé, como agregar escenas cinematográficas en las cuales debes oprimir botones para completarlas, como lo hicieron en **Peace Walker**. Ni modo, señor Kojima, eso le ha faltado.

José de Jesús Contreras Sánchez

Control incómodo

Hola, muchachos de CN, quiero dar mi opinión acerca de los controles de la nueva entrega en 3D de **Metal Gear Solid**. En primer lugar, es muy difícil adaptarse sobre todo a los controles de la cámara, pues a veces no sabes en qué dirección moverla. Algunas nuevas funciones, como el giroscopio, están muy bien usadas, pero creo que debieron esforzarse un poco más.

Carlos Artiga

Conclusión

Sabemos que hay muchas opiniones a favor, pero las que están en contra también valen, así que te recomendamos que las tomes en cuenta antes de decidir si vas a adquirir este juego o no, si es que tenías dudas. Por otro lado, al conocer un punto de vista diferente, en ocasiones podemos ver las cosas con otra perspectiva. Ahora que, si ya lo tienes y no estabas tan contento con tu compra, tal vez lo mires nuevamente con otros ojos. Recuerda que si quieres hacer valer tu opinión, nos puedes escribirnos a afavoryencontra@revistaclubnintendo.com, para comentarnos lo que gustes de tus videojuegos favoritos. ¡Que no te dé pena, escríbenos de una vez!

ARCADIAS

Teenage Mutant Ninja Turtles



Tortugas diferentes

Hemos dedicado varios artículos a los juegos de pelea que hicieron grande a la industria de las Arcadias. Sin embargo, no sólo de este género existen joyas: en los famosos *Beat'm up* también encontramos títulos dignos de recordar, como el juego del que te vamos a platicar en esta ocasión, que marcó a toda una generación de jugadores en el mundo entero. Así que si te tocó vivir la época de oro de este entretenimiento, te sugerimos que tengas lista tu caja de pañuelos desechables, por aquello de las "basuritas en los ojos".

Un juego tan grande como la franquicia en las Arcadias

Actualmente, cuando se realiza un videojuego basado en series o películas, todos nos ponemos a temblar debido a que por lo regular son sólo artículos de mercadotecnia sin mucha calidad, únicamente aprovechan la fama de los personajes para vender... Pero hace algunos años las cosas no eran así, realmente las compañías se esforzaban para lograr verdaderas maravillas, como es el caso de Konami con **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

Esta arcadia apareció en el mercado en 1989. Sí, ya hace 23 años, pero aun ahora sigue dando horas de diversión en varios locales en todo el mundo. Obviamente, se podía elegir a cualquiera de las cuatro **Tortugas Ninja** para vivir la aventura, cada una con las armas que dominaban en la serie de televisión, lo que de inmediato atrajo a los fans, que quedamos maravillados por el *gameplay*, en el que sólo tenías dos botones, uno para atacar y otro para saltar, aunque si presionabas los dos al mismo tiempo lograbas un golpe extra. Estas limitantes en el control eran precisamente las que hacían del juego una adicción ya que debías aprovecharlos al máximo, si es que querías terminar el nivel con todas las vidas, sobre todo en los momentos en los que la pantalla se llenaba de enemigos y peligros; un mal salto, y todo estaría perdido. No nos equivocamos al decir que ha sido de los juegos con mejor reto que hemos probado.

El juego fue tan popular que tiempo después se adaptó al NES, con el nombre TMNT: The Arcade Game. Hasta la fecha es una de las mejores adaptaciones que se han realizado de estos héroes para cualquier consola; un clásico que si lo tienes en tu colección, debes considerarte muy afortunado.



Diversión para cuatro ninjas

La principal característica de este juego estaba en el número de jugadores que podían participar en la acción al mismo tiempo: cuatro, sí, ¡cuatro! Bueno, tal vez no se te haga nada emocionante ahora que se puede jugar en línea, pero en ese tiempo era una gran novedad; se podían reunir varios amigos, todos controlando a su tortuga favorita, representaba horas de diversión. Las filas para participar en este juego eran enormes, todos esperaban el momento en que una tortuga cayera para ser el siguiente en entrar a la batalla por salvar al mundo.

Tanto **Leonardo** como **Donatello** tenían ventaja en cuanto a alcance, sus armas así lo permitían; mientras que para controlar a **Rafael** y **Miguel Ángel** hacía falta tener un poco más de experiencia, sobre todo cuando la energía comenzaba a disminuir y la dificultad aumentaba. Todos los enemigos de la serie de televisión aparecían en este juego, desde Rocoso hasta **Destructor**, pasando por **Krang**, el cerebro del grupo en toda la extensión de la palabra.



En cualquier momento podía aparecer un enemigo tras la puerta, debías estar muy atento a las sombras.

Del drenaje a la calle

Como todo buen juego, una de sus características importantes era la variedad en los escenarios, lo mismo podías pelear en un edificio en llamas que en un parque nevado; de hecho, la batalla final se realiza bajo tierra. En todos estos lugares, como carteles o pequeños cuartos, podían aparecer por sorpresa algunos enemigos, aunque también rebanadas de pizza, muy valiosas cuando la energía comenzaba a terminarse.

Obviamente el juego era en 2D, pero podías desplazarte en las cuatro direcciones básicas, además de saltar, claro. El intro era un verdadero deleite ya que se podía escuchar el tema original de la serie de televisión; por cierto, ya que estamos en la música y efectos de sonido, las melodías que acompañaban a cada nivel eran sumamente buenas, sin mencionar que al terminar ciertos objetivos podías escuchar el clásico grito de batalla de estos ninjas: "¡Cowabunga!", todo un clásico que aún mantenemos en la mente.

Tanto fue el éxito de este juego, que Konami no lo pensó dos veces para lanzar una tercera parte, titulada TMNT III: The Manhattan Project, un auténtico juegazo de estos personajes, pero que por desgracia siempre vivió a la sombra de su antecesor. Fue una lástima, ya que impidió que muchas personas lo conocieran; de hecho, algunos jugadores aún no saben que existe. Se lanzó de forma exclusiva para el NES.



Todos esperamos una aparición en Consola Virtual para Wii. Aún hay tiempo y esperanza, más si tomamos en cuenta que la primera parte para NES ya llegó al catálogo de Wii, así que a cruzar los dedos para que esta maravilla pronto vea la luz.

Las Tortugas Ninja fueron un verdadero fenómeno para los jóvenes de todo el mundo. Aparecieron tres películas *Live Action*, cómics, calendarios, figuras de acción; todo lo que te puedas imaginar. De hecho, hace tan sólo unos años se estrenó una nueva cinta de animación que Ubisoft acompañó con un nuevo juego para Wii.

Héroes verdaderos

En estos años en los que el juego cooperativo se ha olvidado prácticamente por completo, de vez en cuando es bueno mirar hacia atrás para disfrutar de estas joyas, ya sea para recordar viejos tiempos o para conocerlas, en caso de que no te haya tocado disfrutarlas en su momento; te aseguramos que te van a encantar. A estas alturas parece difícil que aparezca ya en Consola Virtual, pero si tienes la suerte de encontrar el cartucho, no dudes en comprarlo, pasarás horas de completa diversión, lo mismo que la tercera entrega que fuera exclusiva de NES, lo único malo es que son para dos jugadores de manera simultánea, no para cuatro como ocurría en el original de Arcadia, pero aún así vale mucho la pena, es una extraordinaria adaptación, de las mejores que se han dado en la industria.

Centro de Entrenamiento

POKéMON

¡Es hora de combatir!

¿Cómo estás, mi estimado colega entrenador? Yo, muy contento de haber recibido varias misivas respecto de la fiebre amarilla, y específicamente del tema que tratamos la vez anterior en el Centro de Entrenamiento, que fue el intenso juego **Pokémon Trading Card Game.** Como ya vimos lo básico para comenzar a jugar sin problemas, pasaremos ahora a cosas más avanzadas, que estoy seguro de que te parecerán muy interesantes y bastante útiles. Así que no dejes de leer, ¡y que comience el duelo!



La moneda en el aire

Para jugar **Pokémonn TCG** es necesario que cuentes con una moneda (preferentemente una de juego, de las que vienen incluidas en los *decks* preconstruidos) para que puedas tirar volados y definir muchas cosas dentro de cada duelo, como quién empieza, el daño de ciertos ataques, curar condiciones especiales y otras más. En México usamos el popular "águila o sol", pero en términos de TCG en los instructivos se usan *heads/tails* (cabeza/cola), debido a que no hay águila/sol en las monedas. Puedes emplear cualquier definición, pero te recomiendo que estén de acuerdo los participantes, porque si no, habrá discusiones innecesarias; en este caso, usaré el término cabeza/cola, así evitaremos confusiones. También no olvides tener a la mano tus contadores de daño, al igual que los de condiciones especiales, como "quemado" o "envenenado". Si careces de alguno de ellos, emplea algún distintivo, para que no te confundas al momento de jugar, como fichas de otros juegos o monedas, por ejemplo.

Pokémon Trading Card Game

Recapitulando un poco, recordemos que éste es un juego de cartas basado en el grandioso concepto de las batallas de **Pokémon.** Lo que lo hace tan impresionante es que los duelos son mucho más ágiles que otros TCG, además de que tiene un sistema de combate bastante sólido que realmente no necesita del renombre de la franquicia para venderse, sino que te atrapa una vez que lo juegas debido a que es muy divertido. En la ocasión anterior vimos un poco acerca de lo básico sobre este TCG y el siguiente paso, que es cómo armar un *deck* propio, al igual que algunas modificaciones para hacerlo más poderoso. Ahora pasaremos a un nuevo nivel para que puedas llevar más lejos la intensidad de los duelos. Recuerda, la clave es practicar bastante con cada *deck* para que te puedas dar cuenta de sus ventajas y desventajas; cuando veas que una falla, no dudes en cambiar la carta.



Condiciones especiales

Además de los ataques normales que se podrían definir como físicos, ciertos movimientos de los **Pokémon** pueden infligir una condición especial que afectará de una u otra manera al o los **Pokémon** contrarios. Ciertos ataques pueden ocasionar una de estas condiciones especiales además del daño directo, así que es sumamente importante que tomes esto en cuenta al momento de elegir bien a los miembros de tu equipo, pues a veces no se trata sólo de poder, sino de cómo saber crear combos y jugadas dobles. Antes de cualquier cosa, vamos a ver cada una de las condiciones para que estemos en la misma sintonía.



Hay muchísimas cartas dentro de este intenso Trading Card Game. La ventaja es que aunque no las uses, las puedes coleccionar, pues tienen diseños muy vistosos y coloridos.

Dormido

Cuando duermes a un **Pokémon**, no puede atacar ni retroceder de forma normal. Después del turno de cada jugador, debes tirar un volado; si sale cabeza, el **Pokémon** despierta y el duelo prosigue normalmente. Pero si sale cola, permanecerá dormido y deberás esperar hasta el siguiente turno para intentar despertarlo nuevamente, de manera que no podrá atacar.

Quemado

Si un **Pokémon** sufre esta condición, debes ponerle un "marcador de quemado" para que ambos jugadores puedan tener presente que lo está. Durante todo el tiempo que esté quemado, deberás poner dos contadores de daño después del turno de cada jugador, ignorando la debilidad y resistencia (recuerda que cada contador de daño equivale a 10 puntos de HP). Ojo, no es posible duplicar el daño si el **Pokémon** sufre de una nueva condición de quemado; simplemente, se toma como una nueva condición y se aplican las reglas correspondientes.

Confundido

Cuando esto pase, debes tirar un volado cada vez que trates de atacar al oponente; si cae cabeza, el ataque funciona de manera normal, pero si es cola, tu **Pokémon** recibe tres contadores de daño, inclusive si el ataque que intentaste utilizar no causa daño. Si decides no atacar, tu **Pokémon** no recibirá daño, pero tampoco se curará de la confusión. Adicionalmente, un monstruo confundido puede retroceder normalmente, siempre y cuando pueda pagar el costo por hacerlo, si es que aplica.

Paralizado

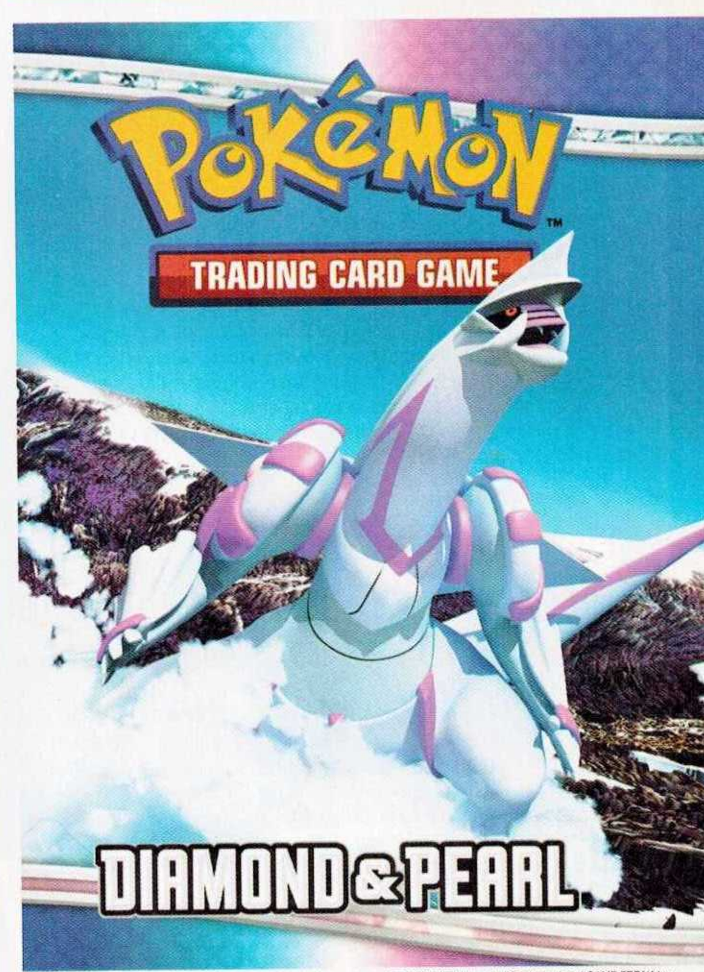
Al momento de que un **Pokémon** es afectado con esta condición, no puede atacar o retroceder. Afortunadamente, se recuperará para el siguiente turno y estará listo para atacar, por lo cual no te recomiendo que lo retrocedas, si es que no es necesario.

Envenenado

Ésta es la otra condición que requiere de un marcador especial. Mientras dure envenenado, un **Pokémon** recibe un contador de daño después del turno de cada jugador, ignorando debilidad y resistencia. Al igual que cuando tu monstruo está quemado, si un **Pokémon** que ya ha sido envenenado recibe la misma condición, el daño no se duplica, simplemente se trata como una nueva condición que reemplaza a la anterior.

¿Cómo identificar cada condición?

Tanto "quemado" como "envenenado" tienen marcadores especiales para indicar que el **Pokémon** sufre de ello (dichos marcadores vienen incluidos en la mayoría de los *decks* preconstruidos actuales, pero si no tienes, puedes usar algún distintivo que no se parezca a un contador de daño). Ahora que para cuando un **Pokémon** está confundido, dormido o paralizado, debe voltearse la carta hacia abajo, a la izquierda o derecha, respectivamente. Recuerda que una vez curada una condición especial, debes quitarle el marcador, o bien regresar la carta a su posición original para que no haya confusiones y puedas seguir combatiendo.



¿Combos?

Ahora bien, si un **Pokémon** está dormido, confundido o paralizado, y un ataque lo afecta con una nueva condición que lo duerma, confunda o paralice, la anterior será reemplazada con la nueva y aplicarán sólo los efectos de la más reciente (recuerda no quitar los contadores de daño). Sé que lo estás pensando, y la respuesta es sí, puedes infligir las condiciones especiales de quemado y envenenado aun si el oponente ya está paralizado, dormido o confundido, lo cual sumado a un poderoso ataque ¡se convierte en un combo devastador que puede incapacitar al **Pokémon** más fuerte!

¿Cómo se curan y a quiénes afectan?

Las condiciones especiales sólo afectan al o los **Pokémon** que estén activos, así que los que están en la banca no estarán en peligro mientras se queden ahí. Para curar a un **Pokémon** de cualquier condición de manera inmediata, puedes usar una carta específica como *Full Heal*, retrocederlo a la banca o evolucionarlo. No olvides que aunque la condición es removida, los contadores de daño ocasionados por ella no deberán retirarse por ningún motivo de tu **Pokémon** que esté activo.



Ciertas cartas son de mis favoritas aun cuando ya hay otras más recientes. La razón es simple: ¡son muy útiles y me gustan mucho!

Combates dobles

Al igual que en su contraparte digital, es posible jugar **Pokémon TCG** utilizando a dos monstruos a la vez para atacar y defender, lo cual además de divertido... ¡es sumamente emocionante! Vamos a ver rápidamente las reglas para que puedas tener un duelo doble; y sí, es posible que utilices todas tus cartas, incluyendo las de las primeras expansiones, claro que las más nuevas tienen ataques y efectos específicos para este tipo de combate, pero no por eso quiere decir que tus **Pokémon** favoritos estén fuera de moda. Pasemos a los puntos que debes tomar en cuenta.

¿Qué necesitas?

Las reglas básicas de los combates sencillos se aplican en su totalidad para los dobles, con algunas excepciones que veremos a continuación. Los *decks* deben contener 60 cartas, con las características que te di en la edición pasada en cuanto a distribución y cantidades (contadores de daño, monedas, etcétera).

Comenzando el juego

Para empezar, necesitas al menos un **Pokémon** básico, pero si tienes y quieres puedes poner a dos monstruos activos al iniciar el duelo. Podrás poner hasta cuatro **Pokémon** en la banca y dos activos, recordando que todos cuentan como "en juego" para fines de algunas cartas específicas. Si llegas a tener sólo un **Pokémon** como activo, de todos modos se siguen aplicando las reglas del combate doble durante todo el duelo.



Estas cartas son increíblemente útiles; si las sabes combinar, puedes tener en tus manos las cartas que necesitas rápidamente. No eches en saco roto el consejo.

Retroceder, entrenadores y condiciones especiales

Al igual que en el modo Normal, puedes retroceder solamente una vez por turno, lo que significa que no pueden retroceder ambos **Pokémon** a la vez. Cuando una condición afecte a ambos **Pokémon**, el otro podrá seguir combatiendo mientras uno está paralizado (por ejemplo). Finalmente, si una carta de entrenador no se refiere a ambos **Pokémon**, debes elegir a cuál hará efecto la carta que está atacando.

Atacando

Para realizar un ataque, debes seleccionar a un solo **Pokémon** activo y el movimiento que va a realizar, así como elegir a qué **Pokémon** defensor le ocasionarás daño. Los ataques que indican que afectan a "cada **Pokémon** defensor" podrán causar daño o condiciones especiales a ambos, pero los que no lo mencionen sólo actuarán sobre el que hayas atacado.



Esta carta es una de mis favoritas, pues además de que tiene un buen nivel de HP y es un **Pokémon** básico, causa poco daño y al mismo tiempo puede confundir al oponente, lo cual en ocasiones es más recomendable que buscar un ataque fuerte que requiera de demasiadas cartas de energía. También puede envenenar al oponente, y no necesita de tantas energías. Genial, ¿no?

¿Qué tal? Estoy seguro de que los combates dobles y el uso de las condiciones especiales harán mucho más intensos los duelos, así que no dejes de practicar para que pronto seas todo un maestro en este grandioso juego TCG. No olvides escribirme a centrodeentrenamiento@revistaclubnintendo.com para que me hagas llegar todas tus dudas, sugerencias y estemos en contacto acerca del gran mundo de la fiebre amarilla. ¡Hasta la próxima, entrenador!

La mejor música de los videojuegos

No veas... ¡escucha!

Por lo general, cuando hablamos de videojuegos entramos en polémicas comunes, como gráficos impresionantes, si los juegos viejos son mejores que los actuales, si **Street Fighter** es mejor que **Mortal Kombat**, o bien si una consola es mejor que otra. Pero pocas son las veces en que se habla acerca de un elemento importantísimo del entretenimiento, especialmente del electrónico: la música. En esta ocasión, vamos a hablar sobre algunos de los exponentes más sublimes de la música de los videojuegos, aunque no retrocederemos tanto como para hablar de **Kid Icarus**, para que todo sea un poco más contemporáneo.

Compositores destacados

En los inicios de los videojuegos la música no era una parte primordial, al igual que la historia o los gráficos, pero con el avance tecnológico de la industria poco a poco se fue convirtiendo en una parte fundamental para que un juego pasara de ser bueno a grandioso. Muchos nombres de grandes genios creativos, como Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima o Toru Iwatani, son populares entre los fans, pero no todos reconocen a compositores como Nobuo Uematsu, Kazumi Totaka o Koji Kondo, quienes dan ese toque especial a los juegos y que los hace reconocibles aun sin utilizar los ojos.

Nintendo DS

Castlevania: Portrait of Ruin



La saga inmortal se ha distinguido por su excelentísima música, y en esta entrega se lucieron con este *soundtrack*, más porque se lanzó una edición de colección que incluía un CD con muchas melodías de la serie y de este mismo juego. La música fue compuesta por Michiru Yamane, con algunos temas de Yuzo Koshiro. Indudablemente, se escucha genial en el Nintendo DS, y todavía más si lo haces con audífonos. Una de nuestras melodías favoritas es **Hail from the Past**.

Castlevania: Order of Ecclesia



Este juego tuvo una atmósfera mucho más oscura que su predecesor, y por ende el *soundtrack* es de cierto modo más solemne y con menos temas rápidos, por decirlo así. Puede compararse con la música del gran **Symphony of the Night**, pero tiene lo suyo y bien vale la pena escucharlo en el *Sound Test*. Nuevamente, Michiru Yamane estuvo detrás de la composición junto con Yasuhiro Ichihashi.



Chrono Trigger

Originalmente lanzado para el SNES, este *remake* del magnífico juego que trascendió al tiempo tuvo uno de los mejores *soundtracks* de videojuegos. La composición corrió a cargo de los grandes maestros Yasunori Mitsuda y Nobuo Uematsu (cuyo trabajo en la serie **Final Fantasy** es notable), con un tema compuesto por Uematsu y Noriko Matsueda. En Japón se lanzó un *set* de tres CD con toda la música del juego, el cual es un artículo de colección muy valioso para los fans. Para la edición de NDS se incluyeron un par de pistas adicionales y nuevas versiones de algunas melodías, especialmente con la incursión de los cinemas y características adicionales de la versión portátil. A pesar de que todo el *soundtrack* es buenísimo, nos encantan los temas de **Magus** y de **Schala**.



Final Fantasy IV

El gran compositor Nobuo Uematsu hizo gala de su talento con este grandioso juego que fue lanzado para nuestro continente como el número **II**, en el SNES. El título rivaliza con su secuela (**Final Fantasy III**) en cuanto a muchas características, incluyendo la música. Cuando llegó al Nintendo DS, fue muy grato para todos, pues a pesar de que tiene cosas adicionales, conserva el genial *soundtrack* que lo hizo grande en el sistema de 16 bits. En Japón se lanzaron tres álbumes específicamente con la música del juego, y varios temas han sido incluidos en otros compendios musicales de la saga.



The World Ends With You

Este juego es muy bueno, aunque algo difícil de conseguir, y tiene uno de los mejores *soundtracks* de cualquier juego del sistema, el cual fue compuesto por Takeharu Ishimoto, quien utilizó muchos géneros combinando rock, hip-hop y música electrónica, para acoplarse a los diferentes sitios dentro del juego. No es para sorprenderse que sea una de las joyas de Square Enix, pues esta compañía se ha distinguido por su excelencia en los temas de sus juegos desde hace décadas. Temas como **It´s So Wonderful** o **Dancer in the Street** demuestran la genialidad de la música de **The World Ends With You**.

Nintendo GameCube

Resident Evil 4

Éste, sin duda, es uno de los mejores juegos del sistema, y por ende debió tener también un excelente *soundtrack* para que la experiencia fuera incomparable. El estilo musical de la serie **Resident Evil** siempre ha sido muy oscuro, con toques heroicos dada la naturaleza del juego. Por esta razón, los temas son por demás geniales para adaptarse a las situaciones de la historia. En Japón se lanzó el álbum **Biohazard 4 Original Soundtrack**, con 62 composiciones y un librito con notas de los compositores Shusaku Uchiyama y Misao Senbongi.



© Capcom

La experiencia de **RE4** es todavía más tétrica gracias a su gran *soundtrack*.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Konami nos trajo una nueva versión del espectacular **Metal Gear Solid** con un increíble *Voice Acting* que, junto con su *gameplay* e historia, lo colocó como uno de los mejores juegos del sistema -y de la saga en general-. No obstante, el *soundtrack* también tuvo su mérito propio, pues nos hizo sentir que realmente estábamos dentro de las misiones gracias a su magnificencia. En este trabajo colaboraron Norihiko Hibino, Steve Henifin, Toshiyuki Kakuta, Shuichi Kobori y Waichiro Ozaki. La canción que se escucha al final (**The Best Is Yet To Come**) es uno de los mejores temas que hemos escuchado en cualquier juego, y la letra es por demás incomparable.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

La experiencia inigualable de esta joya del Nintendo GameCube fue en parte por su increíble *soundtrack* e impresionante *Voice Acting*. La música y efectos de sonido fueron compuestos por Steve Henifin, y el *soundtrack* estuvo disponible solamente a través de la revista Nintendo Power, cuyo CD contenía 14 temas de versiones extendidas de la música del juego. Cabe hacer mención que tuvo notables actores de voz (algunos de la serie **Metal Gear Solid**), como Jennifer Hale, Neil Dickson, Cam Clarke, Kim Mai Guest, Greg Eagles, David Hayter y Paul Eiding, entros más que le dieron vida a los personajes.



Final Fantasy: Crystal Chronicles

Por lo general, los títulos de Square Enix se han distinguido por tener una sublime música instrumental, pero en este caso **Crystal Chronicles** tuvo excelentes temas cantados que le dieron un sentimiento muy especial. Aun si este juego no es exactamente uno de los favoritos de los fans de la serie por su *gameplay*, sin duda es reconocido por su *soundtrack*, del que se distingue el maravilloso tema **Kaze no Ne**. Para estos temas se utilizaron muchos instrumentos tipo medieval que quedaron perfectos al estilo del juego.



Capcom vs. SNK 2 EO

Los juegos de peleas también tienen música excelente que acompañan los gritos de los personajes, los impactos y poderes especiales. Tal es el caso de este intenso juego que puso a las dos grandes compañías de títulos de peleas a enfrentar a sus mejores exponentes para ver quién resultaba el mejor. El genial *soundtrack* corrió a cargo de Satoshi Ise, quien incluyó muchos temas buenos que quedaron perfectos para el mejor juego de peleas del Nintendo GameCube.



La música es una parte importantísima de los videojuegos desde hace ya muchos años. Un título puede ser bueno, pero con el apropiado fondo musical se puede convertir inmediatamente en una verdadera obra de arte.

Nintendo 3DS

Metal Gear Solid 3D: Snake Eater

Siguiendo la tradición de la genial música de la serie, **Snake Eater** tuvo un *soundtrack* bastante bueno que fue compuesto por Norihiko Hibino y Harry Gregson-Williams, cuyos temas acompañan los cinemas, música de fondo y más dentro del juego. El tema **Snake Eater**, fue escrito por Hibino, el cual es una de las piezas más representativas del título.



Al igual que la música, el *Voice Acting* ayuda a que los sentimientos que te transmite el juego sean mucho más intensos y te sumerjas mucho más en la historia.



El genial **Kid Icarus Uprising** brilla por sus grandiosos *gameplay*, historia, gráficos y *soundtrack*.

Kid Icarus Uprising

Vaya que este juego ha dado mucho de que hablar últimamente, más si tomamos en cuenta que es una digna secuela del clásico de 8 bits que nos divirtió hace ya tantos años. En este trabajo colaboraron bastantes compositores, que incluyó desde la música de fondo hasta los efectos de sonido; en conjunto, crearon una experiencia como pocas, y que ha sido aplaudida por los fans en general. Los compositores son Motoi Sakuraba, Yuzo Koshiro, Masafumi Takada, Noriyuki Iwadare, Yasunori Mitsuda y Takahiro Nishi; grandes artistas que han dedicado su talento a muchos títulos que han dejado huella y siguen siendo escuchados aun después de muchos años de haber sido conocidos por primera vez.

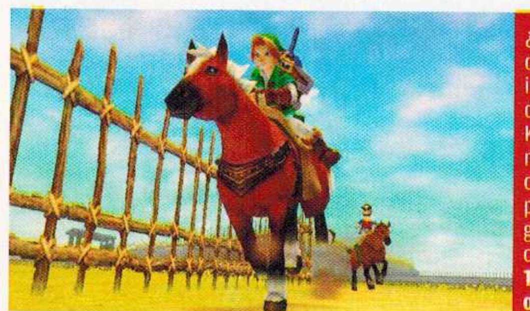
Super Street Fighter IV 3D Edition



La llegada de este juego al Nintendo 3DS fue una grata sorpresa que nos tuvo en un estado de ansiedad crónica desde que fue anunciado hasta el momento de tenerlo en nuestras manos. El *gameplay*, junto con el efecto en 3D del sistema, y los increíbles extras del juego no serían perfectos sin la musicalización apropiada. Por esta razón, estamos muy contentos de que Hideyuki Fukasawa haya tomado la labor de compositor para este singular título, que seguimos disfrutando como si hubiera salido ayer.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

¿Cómo podríamos hablar de música de videojuegos sin mencionar el increíble trabajo que se logró con **Ocarina of Time**? El compositor encargado de este *soundtrack* legendario que originalmente nos maravilló en el Nintendo 64 fue nada más y nada menos que Koji Kondo, uno de los artistas detrás de la música de muchos juegos de Nintendo, como la serie de **Mario Bros.** y **The Legend of Zelda**. También colaboraron otros grandes artistas: Mahito Yokota y Takeshi Hama. La versión de Nintendo 3DS no pudo quedarse atrás, incluye todos los temas del original de N64. La música de este juego ha sido llevada a incontables conciertos, en donde Kondo ha demostrado que es uno de los mejores compositores de la industria.



¿Quién no ha disfrutado de la increíble música del compositor Koji Kondo? Este renombrado compositor ha participado en grandes juegos, como el genial **TLOZ: Ocarina of Time**.

La buena música no es exclusiva de un RPG o un juego de Acción/Aventura, también otros géneros incluyen increíbles temas que dan un valor agregado.

Resident Evil: Revelations



Otro juegazo de la serie de Capcom que incluimos por su intenso y oscuro *soundtrack*. **Resident Evil: Revelations** es uno de los mejores títulos de la franquicia, y por mucho tiene una de las mejores composiciones musicales que hemos escuchado. Los temas hacen una parte del trabajo, pues incluye un extenso reparto para el *Voice Acting* que le da un realismo sin igual al juego. No cabe duda de que Capcom es una de las compañías que más cuidan los detalles para ofrecer verdaderas obras de arte para los seguidores de sus franquicias.

Nintendo Wii

Super Mario Galaxy

Mario fue lanzado a las estrellas con todo el poder del Nintendo Wii, el cual nos sorprendió por su increíble y novedoso *gameplay* que nos puso literalmente de cabeza al jugar. Pero siendo sinceros, la experiencia no hubiera sido tan disfrutable sin el excelentísimo *soundtrack* que incluye esta aventura intergaláctica, con temas tradicionales remasterizados, al igual que nuevas melodías que van perfectamente con los eventos cósmicos de **Super Mario Galaxy**. Nuevamente, Koji Kondo demuestra su talento, junto con Mihito Yokota, quienes compusieron los temas de este juegazo. ¿A poco no te estremeciste la primera vez que viste la flotilla de **Bowser** llegar al Mushroom Kingdom con la música de fondo de **Super Mario Bros. 3**?

Mucho tiempo atrás no era forzoso que un gran juego tuviera buena música, pero hoy es un requisito para que sea todavía mejor.



Aunque nuevos compositores sigan engrosando las filas de las compañías, hay muchos que no dejan de ser importantes, como el gran Koji Kondo.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Hablar acerca de la genialidad de esta serie en cuanto a modo de juego, historia y demás es casi innecesario, pues hemos disfrutado de la saga y sus entregas desde hace décadas. Pero no debemos olvidar que parte de esa grandeza reside en que transmite un sentimiento especial gracias a la musicalización correcta, que te hace sentir la experiencia de cada **Zelda** como si estuvieras ahí. **Skyward Sword** contó con la participación de grandes compositores, como Hajime Wakai, Shiho Fuji, Mahito Yokota, Takeshi Hama y, por supuesto, el legendario Koji Kondo.

Muchos *remakes* y secuelas de juegos de antaño son remasterizados con nueva música que los hace mucho más disfrutables.

Castlevania Judgment

Aunque muchas de las entregas con mejor música de esta grandiosa saga aparecieron en sistemas más antiguos, las versiones más recientes no dejan de brillar por su música, como es el caso de este singular juego de peleas que tuvo un gran *soundtrack* que lo convierte en un digno representante de la franquicia. Yasushi Asada estuvo detrás de estos excelentes temas que combinan el estilo tradicional, con lo contemporáneo, sin dejar que ambos rivalicen entre sí. El estilo solemne de la música es notable, y puesto que son muchos personajes de distintas épocas de la continuidad, podemos apreciar temas conocidos remasterizados.



Xenoblade Chronicles

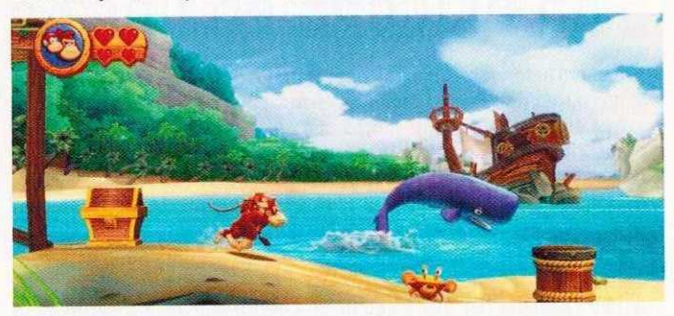
Esta aventura de proporciones épicas es uno de los más intensos juegos para Wii; nos presenta un inmenso escenario fantástico en donde se llevan a cabo grandes historias, eventos y combates espectaculares. La música de este juegazo es magnífica, fue compuesta por Yoko Shimomura, Manami Kiyota y Yasunori Mitsuda, quien ha trabajado en grandes títulos, como **Chrono Trigger** y **Mario Party**, entre otros. Ver fotos de este juego no es suficiente, debes vivirlo para disfrutarlo al cien por ciento, especialmente escuchando su grandiosa música.



Xenoblade Chronicles no es un juego del montón, su historia y calidad en gráficos van magníficamente acompañados con un inolvidable *soundtrack*.

Donkey Kong Country Returns

Cuando un clásico toma nueva vida, se pueden hacer grandes cosas, como pasó con este increíble juego que revivió el estilo original del primer **Donkey Kong Country** para ofrecernos una aventura más intensa, divertida y colorida que nunca. Una de las cosas que nos parecieron muy atinadas fue que no se conformaron con remasterizar las mejores piezas del juego de SNES, sino que también crearon temas totalmente nuevos, inclusive basaron mucho del *gameplay* e historia en la música del juego, de donde destacamos el hipnótico tema de la **Tiki Tak Tribe**. Los compositores que nos deleitaron el oído con su talento fueron Kenji Yamamoto, Minako Hamano, Masaru Tajima, Shinji Ushiroda y Daisuke Matsuoka.



¡Más para tus oídos!

Sería imposible incluir todos los juegos que nos han maravillado por sus excelentes *soundtracks*; de igual manera, sabemos que sólo escribir sobre los temas nos deja con la cosquilla de si son tan buenas o no, dichas melodías. Por esta razón, te invitamos a que escuches nuestro *podcast* dedicado a este artículo que podrás encontrar en nuestra página de Internet: www.revistaclubnintendo.com/podcast para que escuches algunos de los grandiosos temas que te mencionamos en esta entrega y sepas por qué los incluimos aquí. Te exhortamos a que no sólo juegues, sino a que también disfrutes de la grandiosa música de todos tus juegos favoritos.

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Hola a todos. ¿Cómo están? Espero que muy bien. La E3 se encuentra a la vuelta de la esquina, y estoy seguro de que ya todos estamos desesperados por conocer lo nuevo que tiene Nintendo para sus consolas, ¿se imaginan un nuevo título de **Zelda**? Para hacer la espera mucho más ligera tenemos varios juegos para disfrutar estos días, como el excelente **Kid Icarus: Uprising**, para Nintendo 3DS, del cual les voy a hablar en esta ocasión, dándoles algunos consejos y estrategias para que sus enfrentamientos no sean una tragedia. Comencemos.



¿Cómo obtener buenas armas? La respuesta es muy sencilla: subiendo el nivel de intensidad de cada escena. Con esto, las recompensas al final serán mayores, tendremos buen armamento y de gran nivel, ideal para las fusiones. Claro está que también existe la posibilidad de ganarlos en línea pero, literalmente, es cuestión de suerte. Lo mejor que pueden hacer es practicar y ganar en el nivel mayor de intensidad.

Primeros pasos en el juego en línea

El número anterior les dimos algunos consejos para el modo principal, por lo que me enfocaré en los combates en red que, a decir verdad, son sumamente emocionantes; tenía mucho que no pasaba tan gratos momentos con un título jugando *online*. Primero que nada tienen que saber que aquí no encontrarán *sets* de armas preestablecidos por la computadora, para defenderse tendrán que hacer uso del armamento que hayan conseguido en el juego. Así que les recomiendo que no entren a este tipo de partidas hasta terminarlo al menos un par de veces.

Al inicio siempre hay una pregunta en nuestra mente: ¿cuál arma es la mejor? La respuesta no existe, todas tienen ventajas y desventajas, que deben aprovechar para salir victoriosos en cada partida; por ejemplo, la velocidad y la potencia. Pero bueno, para que vean que no soy tan malo, les recomendaré un par de armas que uso cuando juego en línea.





En los escenarios en los que no existen barreras en el diseño es vital mantenerse corriendo el mayor tiempo posible para evitar los disparos.



He visto que muchas personas han sufrido para encontrar el arco de **Palutena**. La verdad, no es tan complejo, sólo deben terminar el capítulo 24 en menos de 11 minutos. Para ello recomiendo equipar Dones para que no se cansen al correr y para cargar disparos de manera constante. Si lo logran, al final recibirán los datos para fusionarlo.

Además de los Dones y de las armas que pueden usar en los combates, es importante que utilicen los ítems que aparecen al azar en la arena; pueden representar la diferencia entre ganar o terminar con la derrota como resultado. Así que no pierdan tiempo, aplíquenlos sabiamente ya sea en su beneficio o en el de su equipo.











Cuando jueguen en línea, no podrán elegir personaje, siempre serán un guerrero. Sólo en momentos especiales, podrán ser **Pit** o **Pit Sombrío**, así que nadie se podrá pelear.

Preparando la guerra

Mi primer *set* está formado por el mazo futurista, tiene un poder de 299, lo que lo vuelve letal en caso de golpear a los adversarios a corta distancia; además, los convierte en piedra durante algunos segundos. Es ideal para rematarlos o incluso escapar, si es que estamos en una situación que lo amerite. Su disparo cargado es simplemente brutal ya que se trata de un enorme misil... El punto negativo está en su velocidad, no es tan rápido, por lo que puede ser esquivado, así que tienen que disparar a corta distancia o en momentos sorpresa, para que impacte. Por otro lado, también es útil en escenarios con estructuras, como templos o ruinas, pues resulta difícil que los enemigos se oculten en los pasillos.

Si lo que les agrada es la agilidad, recomiendo el Bastón Lanza o el Arco de **Palutena**, su poder es de 268. Es menor que el del mazo, pero se compensa con lo rápido de su disparo cargado: puede llegar de lado a lado del escenario en un parpadeo, por lo que es muy difícil de esquivar; además, su ataque de cerca eleva al rival, dando el tiempo necesario para cargar un disparo y rematar en el suelo. Ésta es el arma que más utilizo, aunque, claro, también los arcos son una gran opción, si lo que desean es velocidad; además, algunos tienen efectos secundarios en el rival.

Gladiador prevenido vale por dos

Si bien las armas son importantes, deben estar acompañadas de los dones correctos para que no quedemos desamparados en la batalla. Existen de muchos tipos, pero yo recomiendo cuatro básicos que nos ayudarán en todo momento. El primero de ellos es el súper rayo, que mandará un disparo capaz de cruzar toda la arena, dañando todo a su paso; es ideal para los oponentes que se la pasan escondiéndose todo el tiempo. El meteoro es otro que no puede faltar, resulta fundamental para las ocasiones en que todos los guerreros están juntos.

La luz celestial ayudará en los momentos en que no puedan evitar una pelea cuerpo a cuerpo, ya que con el simple hecho de que el oponente se acerque a ustedes, sus puntos de vida comenzarán a disminuir, además del daño que le provoquen con su arma. Otro don que no puede faltar es la barrera; cuando se activa, aparece un muro transparente que impide el paso a cualquier disparo. Cuando se encuentren acorralados, es la mejor opción: permite atacar; mientras, estarán seguros.



Cuando jueguen con amigos en las partidas por equipos, elaboren antes una estrategia. Es importante estar preparado para cualquier eventualidad.



Cuida a los ángeles

Espero que estos consejos les sean útiles. Próximamente daré estrategias para las partidas en equipo, que desde mi punto de vista son las más emocionantes. Recuerden que pueden escribirme a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com, donde leeré con gusto sus opiniones; si lo prefieren, pueden hacerlo por Twitter a mi cuenta, **@MasterKiraCN**, donde es posible participar en la reta nocturna (búsquenla como #RetaNocturna) de varios juegos; uno de los favoritos es precisamente **Kid Icarus: Uprising**. Nos leeremos el próximo número.

CEMENTERIO de videojuegos

Por Panteón

¿Cómo estás, mi colega del control? Te doy la bienvenida nuevamente al Cementerio de este mes con el gusto de siempre y esperando que te encuentres bien de salud y que estés disfrutando de los juegos actuales y los de antaño. Como ya es tradición, agradezco a todos aquellos que me hacen favor de escribirme sus dudas, inquietudes y comentarios, pues gracias a sus cartas y correos es posible mejorar esta sección para que a todos les agrade mucho más. Para esta ocasión preparé varios temas de interés para dar bastante variedad a la sección, así que ponte cómodo y prepárate para disfrutar de este paseo por el Cementerio con todo el humor de siempre.



© Nintendo

WarioWare, Inc.: Mega Microgame$!

Comenzaremos por ver un poco más a fondo este juegazo que apareció originalmente en el Game Boy Advance en 2003 y que empezó con una serie muy divertida que sigue ofreciéndonos variedad y desafío hasta nuestros días. Puesto que fue uno de los diez títulos que Nintendo otorgó a los miembros del Programa Embajador, he recibido algunas dudas sobre él, las cuales vamos a resolver sin demora a continuación, ¿qué te parece?

¿De qué se trata?

Tal vez muchos tengan la idea de que es un juego tipo **Mario Party**, lo cual no está tan errado, pero **WarioWare, Inc.: MM** difiere mucho de los juegos de tablero pues está conformado en su totalidad por rapidísimos microjuegos y no hay que ir avanzando ni tirando dados. La idea es básicamente sobrevivir lo necesario a la tanda de desafíos a los que irás enfrentándote, y aunque tiene historia, no es exactamente para ganar premios. **WarioWare, Inc.: MM** es una total tormenta de jueguitos que pondrán a prueba tu destreza al máximo. Lamentablemente, no a todos gusta el estilo que presenta y se les complica estar reaccionando tan rápido, a diferencia de otros juegos similares en donde todo es mucho más lento o demasiado explicativo.









WarioWare, Inc. es uno de esos juegos que nos agradan porque son divertidos, sencillos y sumamente adictivos. El humor es parte esencial de este título.

Microjuegos

La característica más importante de **WarioWare, Inc.: MM** es definitivamente la forma en la que se juega, pues a diferencia de los clásicos minijuegos de otros títulos, que pueden llegar a durar bastante, los microjuegos que te presentan aquí duran por lo regular de tres a cinco segundos, durante los cuales debes realizar algún objetivo específico para que sea tomado como un acierto y puedas continuar jugando. Si no logras completar lo requerido, entonces perderás una vida y tendrás menos oportunidades de proseguir. Los microjuegos no tienen orden alguno, pueden ir apareciendo al azar, y por si fuera poco, después de un par de ellos la velocidad irá aumentando para hacerlo más difícil.

¿En qué consisten?

Ahora bien, el juego consta de varios temas en los que están distribuidos los microjuegos, los cuales varían dependiendo de los personajes a los que te enfrentes. Por ejemplo, cuando es la etapa de **9-Volt**, verás varios microjuegos basados en clásicos de Nintendo, como **Metroid**, **Super Mario Bros.**, o **Duck Hunt**; mientras que en la escena de **Kat** y **Ana** tendrás que pasar el tema de naturaleza, por lo que sus microjuegos estarán basados en animales y cosas naturales. Después de un par de secciones enfrentarás a un jefe, que realmente es un microjuego más largo y, obviamente, más complicado. Al pasar al jefe de cada tema podrás avanzar al siguiente, y así sucesivamente hasta llegar nuevamente con **Wario**.



© Nintendo

Cada personaje tiene su estilo, y esto se refleja en los microjuegos como **Kat** y **Ana**, cuyos desafíos tienen que ver con la naturaleza principalmente.

Cómo disfrutar más este juego

Como comenté al principio, conozco a varias personas a quienes no les gustan los microjuegos de **WarioWare**, cosa que no termino de entender y definitivamente quisiera ayudarlos a que lo aprovechen mejor, y esto ayuda para cualquiera de las entregas de la serie. Una de las principales problemáticas es que al ser lanzados los microjuegos ante un jugador desprevenido, tiende a molestarse porque "no sabe qué hacer", lo cual he visto en incontables ocasiones. En primer lugar, diré que éste es un juego de deducción y reflejos rápidos; he notado que los videojugadores más experimentados son los que tienden a entenderle mejor y tienen menos problemas, pues deducen velozmente cuál es el objetivo de cada microjuego. Por el contrario, aquellos que no estén tan familiarizados con el control tendrán más problemas para adaptarse al estilo de **WarioWare** y acabarán por decir el típico "no me gusta". Para evitar esta situación recomiendo ampliamente que se tomen un tiempo para conocer los microjuegos uno a uno. Aunque si se trata de un jugador veterano, yo los desafío a jugarlo sin previo conocimiento de cada uno; así es más divertido, créanme. Entonces, una persona que no tenga tanta experiencia o que se desespere fácilmente tendrá una mejor oportunidad de disfrutar de **WarioWare** al conocer de antemano a lo que se va a enfrentar en cada uno de los microjuegos. Asimismo, es recomendable para aquellos que ya tengan experiencia que no sean tan aprovechados con alguien que no sea tan hábil, pues de lo contrario lo único que lograrán será que ya no deseen jugar con ustedes ningún título.



9-Volt es todo un entusiasta de los juegos clásicos de Nintendo, lo notarás en sus genailes microjuegos.



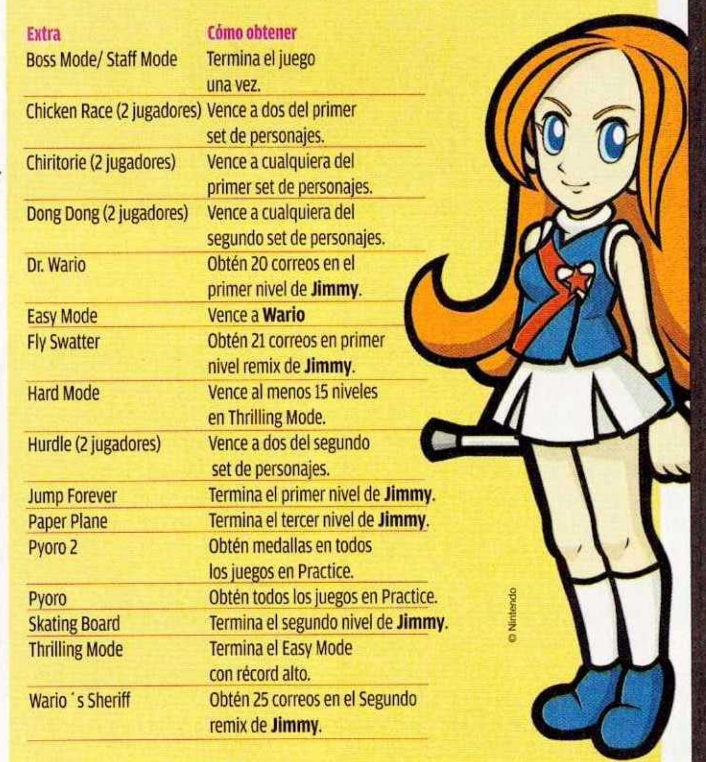
Los microjuegos varían, desde versiones supercortas de clásicos hasta otros innovadores y graciosos.

Cosas desbloqueables

Muchas de las dudas que he recibido son concernientes a los minijuegos que se obtienen cuando cumples algún objetivo específico dentro del modo principal. Para despejar todas las dudas de una vez, te daré la lista de todo lo que se puede conseguir; de ti dependerá tenerlo habilitado en la colección y gozar de cada juego.

Por cierto, algunos de estos minijuegos (no se consideran microjuegos debido a que duran mucho más) pueden ser disfrutados por dos personas, comúnmente utilizando los botones L y R, lo cual es genial, porque puedes pasar un rato agradable con otra persona mientras esperan a pasar a consulta, durante un viaje en carro, etcétera.

Extra	Cómo obtener
Boss Mode/ Staff Mode	Termina el juego una vez.
Chicken Race (2 jugadores)	Vence a dos del primer set de personajes.
Chiritorie (2 jugadores)	Vence a cualquiera del primer set de personajes.
Dong Dong (2 jugadores)	Vence a cualquiera del segundo set de personajes.
Dr. Wario	Obtén 20 correos en el primer nivel de **Jimmy**.
Easy Mode	Vence a **Wario**
Fly Swatter	Obtén 21 correos en primer nivel remix de **Jimmy**.
Hard Mode	Vence al menos 15 niveles en Thrilling Mode.
Hurdle (2 jugadores)	Vence a dos del segundo set de personajes.
Jump Forever	Termina el primer nivel de **Jimmy**.
Paper Plane	Termina el tercer nivel de **Jimmy**.
Pyoro 2	Obtén medallas en todos los juegos en Practice.
Pyoro	Obtén todos los juegos en Practice.
Skating Board	Termina el segundo nivel de **Jimmy**.
Thrilling Mode	Termina el Easy Mode con récord alto.
Wario´s Sheriff	Obtén 25 correos en el Segundo remix de **Jimmy**.



Muy bueno y recomendable

La ventaja de **WarioWare** es que técnicamente no es un compendio de juegos, sino más bien una colección de microjuegos con muchas cosas extras. Me refiero a que además de que el modo principal es divertidísimo y siempre hay un reto por vencer, incluye otras modalidades de jugar, como **Dr. Wario**, que es una versión un tanto distinta del original **Dr. Mario;** y por ejemplo, el minijuego de las moscas que venía incluido originalmente en **Mario Paint**, aunque obviamente no tienes el Mouse que se usaba en el SNES, es mucho más cómodo jugarlo con el *Circle Pad* que con la cruz direccional. Entonces, si sumas todos los juegos de manera individual de **WarioWare Inc.** a los que ya traes en tu Nintendo 3DS ¡verás que tienes lo suficiente para enfrentar inclusive un fin de semana en la granja de los abuelos!

Lectura y videojuegos

En Club Nintendo nos enorgullecemos de que no somos un simple catálogo de videojuegos para que corras a la tienda a comprar el título que tenga mejores gráficos o que esté de moda. Tampoco queremos que leas lo mismo que vas a ver en Internet de cualquier manera al estar al día con el mundo del entretenimiento electrónico. Nosotros queremos ofrecer a nuestros lectores algo más, como leer sobre cosas exclusivas de primera mano sobre Nintendo y la industria en el interesante LogNin, con Toño Rodríguez; ver con un enfoque distinto la cartelera cinematográfica y los medios, con Hugo en el Ojo del Cuervo; e ir más allá de sólo ganar *rounds*, con Master en Uno con el Control, y por supuesto, valorar los juegos actuales y clásicos como todo un buen videojugador en el Cementerio de Videojuegos, con tu amigo Panteón. Por esta razón siempre estamos en constante cambio para que esperes con ansia la siguiente edición de nuestra revista y la leas con el mismo gusto que nosotros tuvimos al desarrollarla. En esta ocasión voy a tocar un tema un tanto diferente de lo tradicional, pero sin dejar a un lado nuestro pasatiempo favorito, que son los videojuegos. Así pues, vamos a pasar a este apartado en donde veremos otro gran pasatiempo que nos ayuda en gran medida a mejorar nuestro intelecto, desarrollar aún más la imaginación y transportarnos a cualquier sitio que queramos en un abrir y cerrar de páginas, me refiero a la lectura. Vamos a ir derecho y sin desviaciones con nuestra primera impresión de lo que seguramente será un tema de interés para todos aquellos videojugadores que saben que las palabras *You Win* no lo son todo en la vida.

La saga de Fundación

Antes de comenzar a leer...

Existen muchas series de libros de todos los temas habidos y por haber, pero pocos han ganado tanta atención y magnificencia como la grandiosa serie **Fundación**, del gran escritor Isaac Asimov, de la cual te voy a hablar en esta ocasión. Pero antes de que corras a la librería más cercana a buscar los libros, déjame decirte que ésta es una serie de siete novelas que deben leerse en un orden específico para disfrutarse de manera plena, pues como pasa con las películas de **Star Wars**, es mucho mejor ver los episodios originales y después la trilogía subsecuente, aunque se traten de precuelas. En este caso, es altamente recomendable comenzar con la trilogía original, que comprende: **Fundación**, **Fundación** e **Imperio** y, finalmente, **Segunda Fundación**, pues son las que presentan el escenario y concepto de esta impresionante saga intergaláctica.

Posteriormente, es posible leer los dos libros que continúan la historia: **Los Límites de la Fundación**, y **Fundación y Tierra**, y finalmente las precuelas: **Preludio a la Fundación** y **Hacia la Fundación**, para tener completa la visión del autor. Ahora bien, seguramente al interesarte sobre la serie te enterarás de que existen otros libros como **El triunfo de la Fundación**, o **El temor de la Fundación**, por ejemplo, pero éstos son libros escritos por otros autores que, aunque tuvieron el permiso para hacerlos, yo no los considero canónicos porque no son del mismo autor original, así que puedes prescindir de leerlos preferentemente y mejor enfocarte en las series de Isaac Asimov, de las que estaré hablando en ocasiones posteriores.



Isaac Asimov fue uno de los más grandes novelistas de Ciencia Ficción, su trabajo ha traspasado fronteras. Aquí lo vemos en una ilustración de la artista Rowena Morrill.

Ilustración de Rowena Morrill.

Fundación

Obviamente, no voy a profundizar demasiado en la historia del libro, en parte porque no deseo salir demasiado de contexto y porque no quiero echarte a perder la emoción de leerlo. De manera muy básica, **Fundación** trata sobre un futuro lejano en nuestra misma galaxia, dentro de la cual un Imperio Galáctico ha mantenido durante miles de años un régimen de orden en la mayoría de los sistemas, los cuales le rinden obediencia por ser la máxima potencia de la galaxia. No obstante, **Hari Seldon** -la figura más importante de la serie- ha desarrollado una ciencia ficticia, conocida como Psicohistoria, que puede predecir el rumbo de la humanidad basándose en las matemáticas, principalmente previsualizar la conducta de grupos numerosos de personas; mediante ésta ha pronosticado la caída del imperio y propone un plan para reducir los 30,000 años de barbarie entre este evento y el surgimiento de un Segundo Imperio a sólo 1,000.

Para lograrlo, **Hari Seldon** crea un grupo de enciclopedistas que desarrollarán la Enciclopedia Galáctica, que resguardará todo el conocimiento humano, para de esta forma ayudar a reducir considerablemente el lapso de años oscuros entre Imperios. Claro que las cosas no resultarán fáciles, y varias crisis (previamente previstas por **Seldon** y sus psicohistoriadores) deberán ser enfrentadas para seguir con el plan original. Conforme varios eventos toman lugar, nuevos misterios saldrán a la luz y el latente enigma de una Segunda Fundación será un factor determinante en libros subsecuentes.

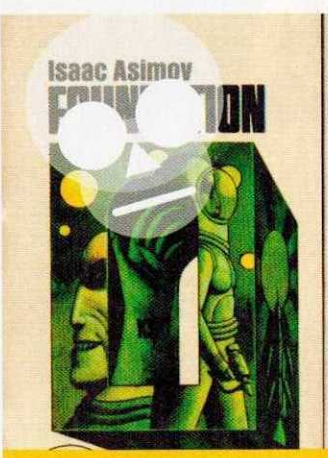
Más allá de Fundación

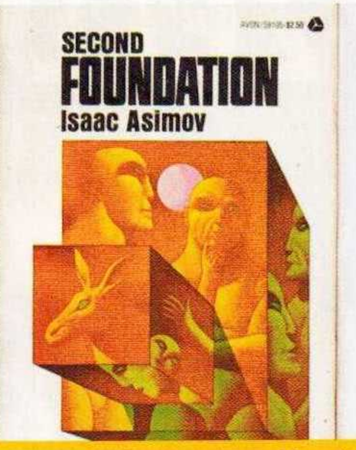
Seguramente te estarás preguntando qué tiene que ver el libro con cualquier videojuego, aparte de presentar los viajes interestelares con naves y tecnología más allá de la actual. Aquí es donde pasamos a lo interesante y que nos llevará al núcleo del asunto. Tal vez no hayas notado ciertas similitudes entre la serie de **Fundación** con otras franquicias, pero las hay, aún de manera sutil. Un ejemplo claro es que hay ciertos elementos similares entre **Fundación** y otra gran historia de Ciencia Ficción que es bastante más conocida, como el hecho de que exista un Imperio Galáctico gobernado por un Emperador y la existencia de un planeta-ciudad que es el centro y capital de dicho imperio, la cual es una ecumenópolis (espera, eso lo veremos más adelante, no comas ansias).

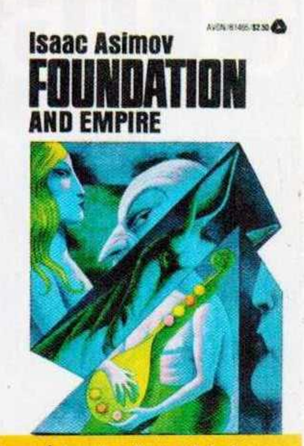
Por si todavía no has adivinado, me refiero a la famosa serie de películas de George Lucas, **Star Wars**, cuya notable inspiración inconfundiblemente se originó en la saga de **Fundación**, aunque obviamente tiene su propio estilo y diferencias notables, como la existencia desmesurada de androides y robots (en **Fundación** no son cosa cotidiana), y que no explican ciertas cuestiones con el detalle con el que lo hace Asimov, como donde especifica que más de 15 mundos agrícolas se encargan de proveer a Trántor tan sólo de alimento, lo cual no es mencionado en **Star Wars** con el planeta Coruscant. Claro que hay otras similitudes, pero esas las dejaré de tarea para quien se interese en leer tan magníficas obras.



Palpatine hizo de Coruscant la capital del Imperio Galáctico de **Star Wars**.







Los libros de la serie Fundación han tenido múltiples ediciones, pero el contenido es el mismo. Ésta es la trilogía original y punto de partida para leer estas obras que han servido de inspiración para muchas historias de Ciencia Ficción.

Ecumenópolis

Sé que el término puede sonar familiar pero al mismo tiempo no darnos ni un leve indicio de su significado ni a qué se refiere. *Ecumenópolis* es una palabra en latín, que se traduce literalmente como "mundo ciudad", lo cual se interpreta como "una ciudad hecha del mismo mundo". El concepto es simple, pues es la palabra utilizada para representar la idea de que en un futuro distante las áreas urbanas irán creciendo tanto que llegará el día en que se fusionarán creando una sola ciudad que recubra al planeta entero, lo cual ha sido utilizado en la ficción durante décadas, aunque realmente la palabra se empezó a usar como una definición después de que el concepto fuera creado.

Trántor, el mundo capital del Imperio Galáctico de Asimov, es una ecumenópolis al igual que Coruscant, capital del **Senado Galáctico** que pronto se convirtió en la cuna del Imperio Galáctico del **Emperador Palpatine**, lo cual marca una de tantas similitudes entre ambas series. Asimismo, nos encontramos con otro planeta-ciudad dentro del entretenido videojuego de N64, **StarCraft**; y también hay otro título, esta vez de Super NES, en donde se menciona algo parecido, pues aunque nunca vemos el planeta en sí, un mensaje de alerta es enviado desde el planeta Trántor en **Vortex**, y quien lo envía es un científico que bien podría suponerse como un psicohistoriador. Bueno, la idea es que es obvio que la serie **Fundación** es una gran inspiración para varias obras del género de Ciencia Ficción, como lo es sin duda **Star Wars**.



© LucasFilms

Coruscant es una ecumenópolis de **Star Wars**, que bien nos recuerda al Trántor de las historias de Asimov.



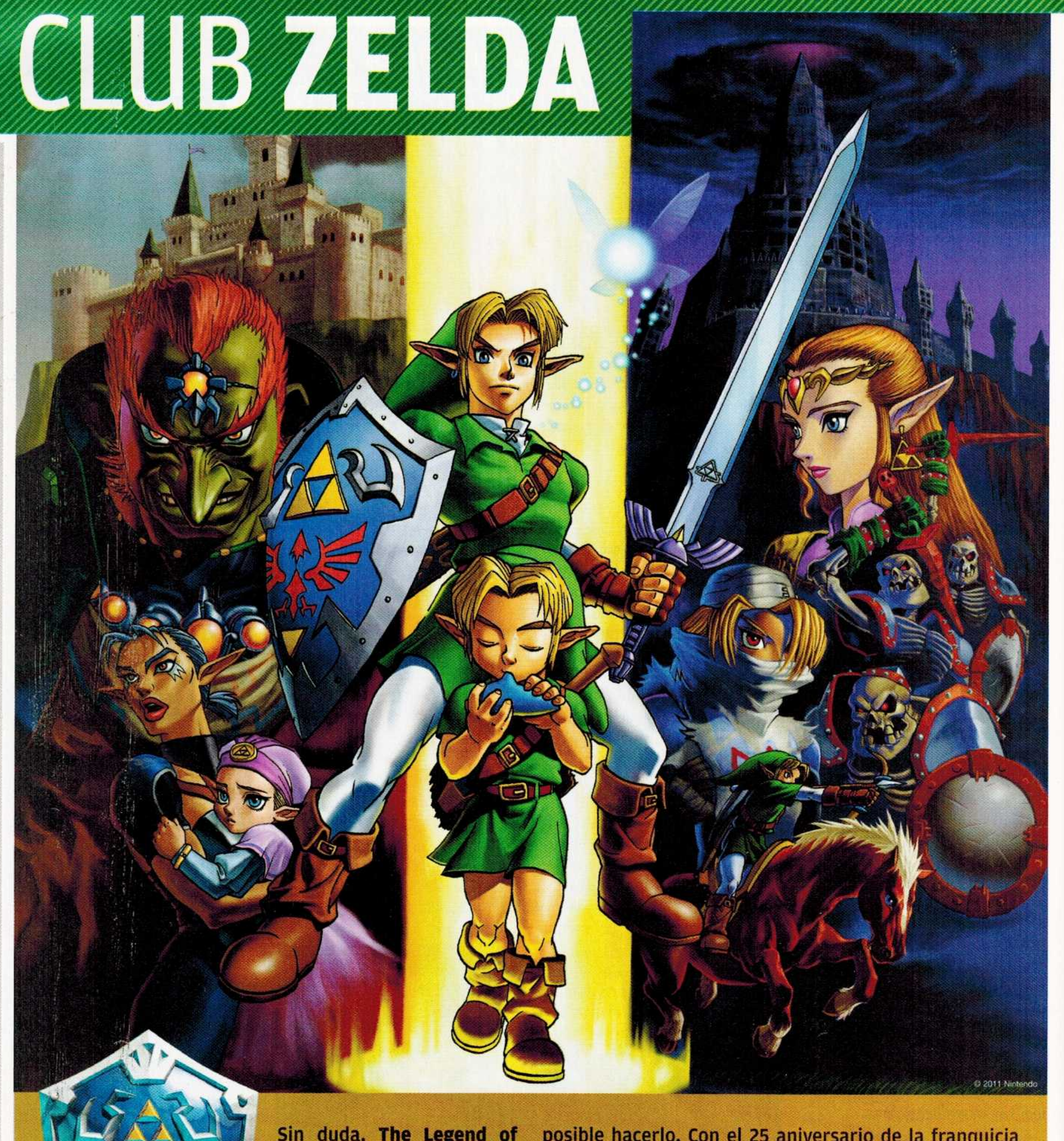
En **Vortex** recibes una transmisión de emergencia de Trántor, lo cual denota el impacto de la saga **Fundación**.



¡Leer es sólo el principio!

Hemos llegado al final de este paseo por el Cementerio, el cual espero que haya sido de tu agrado y que haya captado tu atención no sólo por la lectura de la gran serie **Fundación**, sino también por los libros en general. Recuerda que si tienes alguna duda, comentario, queja sugerencia y demás, puedes escribirme a: panteon@revistaclubnintendo.com, o bien seguirme en mi cuenta de Twitter: @PanteonCN, para que pueda resolver tus dudas e intercambiemos puntos de vista acerca del maravilloso mundo de los videojuegos y otros medios de entretenimiento. No lo dudes, ¡lee un libro hoy!

CLUB ZELDA



Sin duda, **The Legend of Zelda** es una de las series de juegos más populares en todo el mundo. Cada uno de sus lanzamientos paralizan al medio, como ocurrió hace unos meses con **The Legend of Zelda: Skyward Sword** para Wii, que simplemente es el mejor juego de la consola. Sin embargo, a pesar de su fama y éxito nunca se había hablado de su cronología; de hecho, los millones de fans que seguimos cada entrega nos rompíamos la cabeza intentando cuadrar los hechos de cada título, pero obviamente no era posible hacerlo. Con el 25 aniversario de la franquicia se dieron varios eventos: descargas gratuitas para los poseedores de Nintendo 3DS y Nintendo DSi de una versión exclusiva de **Four Swords**, conciertos alrededor del mundo, además del lanzamiento de **Skyward Sword**, claro está. También se dio un hecho que nadie esperaba, pero esto ocurrió sólo en Japón, apareció un libro de arte titulado **Hyrule Historia**, en el que además de disfrutar de ilustraciones exclusivas de cada obra de **Zelda**, se revela la cronología oficial, misma que enseguida te vamos a presentar. Al mismo tiempo la comentaremos, para que no quede ninguna duda al respecto de esta revelación.

Comienza la leyenda

Como en toda cultura, existen historias acerca de la creación del mundo, dentro de **The Legend of Zelda** se dice que fueron tres diosas quienes dieron vida a **Hyrule**: **Din**, **Nayru** y **Farore**; además, crearon también uno de los más grandes tesoros de la humanidad: la Trifuerza. Hasta este punto no había confusiones, pero a continuación comienza la verdadera línea temporal, así que prepárate para descubrir este gran misterio de la serie.

El primer juego de la historia es **Skyward Sword**, en él se da el primer enfrentamiento entre el bien y el mal, protagonizado por **Link**, el primer héroe legendario, y el Heraldo, un ser de maldad pura cuyo único objetivo es destruir toda luz en el mundo. La batalla es feroz, y al final **Link** consigue vencer, pero el Heraldo lo maldice: le hace saber que la suya será una pelea sin final, una batalla que se librará en cada generación por la eternidad.

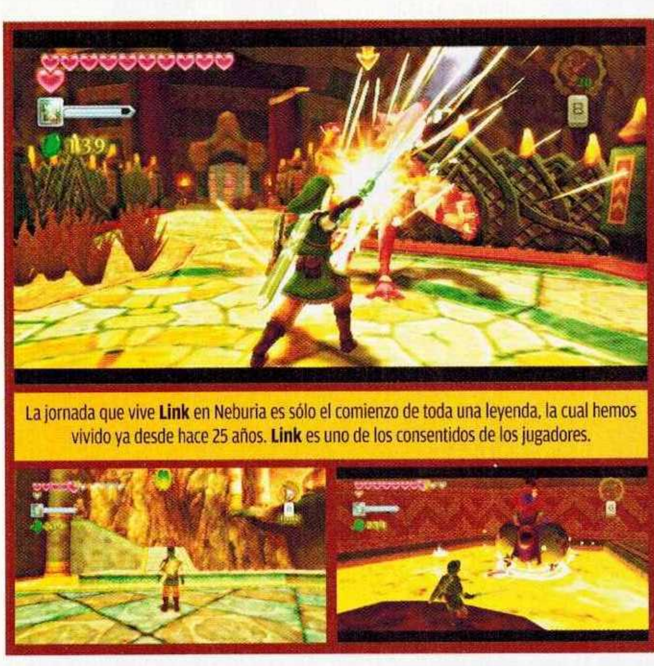
Para sorpresa de muchos, el siguiente juego es **The Minish Cap**, en el cual el villano esta vez es **Vaati**, un hechicero que desea apoderarse de la Trifuerza, para así tomar control total de Hyrule y la tierra **Minish**, a la cual él alguna vez perteneció. La Master Sword no aparece en esta obra, enfrentamos el peligro con la **Minish Sword**, liberando al mundo de una gran amenaza... Al menos por un tiempo, ya que **Vaati** volvería para **Four Swords**, el tercer título en la línea temporal.

En esta ocasión, el enemigo requería de un esfuerzo sobrehumano, por lo que **Link** tuvo que emplear la Espada Cuádruple, capaz de dividir al elegido en tres héroes más, todos trabajando juntos por el mismo objetivo; en este caso, terminar con **Vaati** de una buena vez y sellarlo para siempre, situación que ocurre al final de la obra, dando por hecho que la amenaza del hechicero ha terminado para siempre.

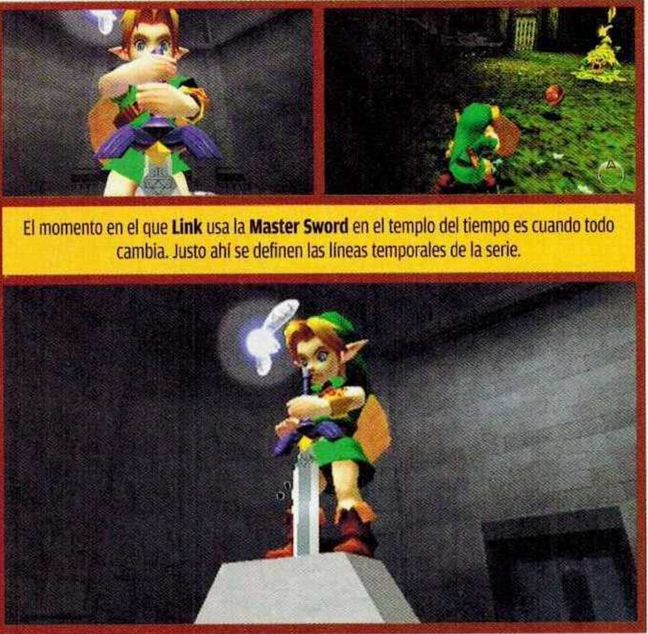
La Master Sword

Para crear la legendaria Espada Maestra, nuestro héroe debe recorrer tres templos para recolectar las llamas sagradas en cada uno de ellos, y así dar vida a esta mítica arma que con el paso del tiempo se vuelve un objeto más que sagrado en la historia.





La jornada que vive **Link** en Neburia es sólo el comienzo de toda una leyenda, la cual hemos vivido ya desde hace 25 años. **Link** es uno de los consentidos de los jugadores.



El momento en el que **Link** usa la **Master Sword** en el templo del tiempo es cuando todo cambia. Justo ahí se definen las líneas temporales de la serie.



No importa la época, siempre llegará un héroe a enfrentar el terrible mal.

El héroe del tiempo

Ocarina of Time es el cuarto juego en la cronología, y justo aquí es donde inician las confusiones y giros inesperados. **Link** utiliza por primera vez la Master Sword, creada en **Skyward Sword**, para derrotar a **Ganon**, el rey de los **Gerudos**, quien desea apoderarse de todo Hyrule y la Trifuerza. Ahora bien, como todos pudimos comprobar en nuestros Nintendo 64 en 1998, **Link** derrota a **Ganon** en una gran batalla en el centro de Hyrule, pero... este hecho provocó tres posibles destinos para los descendientes de **Link** y la suerte del reino.

Link gana, y con ayuda de **Zelda** regresa a su tiempo... ésta es la primera línea temporal. El siguiente paso es **Majora's Mask**, juego en el que **Link** debe enfrentar una amenaza en una tierra lejana conocida como Termina, ahí conoce al **Skull Kid**, quien poseído por la máscara de **Majora** desea terminar con la región haciendo que la luna caiga en la Tierra. ¿Lo peor?, sólo cuenta con tres días para detenerlo antes de que todo termine.

Al final, el bien se logra imponer, **Link** gana nuevos amigos y da una esperanza de un mejor futuro a los habitantes de Termina. Muchos años después se dan los hechos de **Twilight Princess**, **Midna** llega a Hyrule buscando una esperanza, la cual responde al nombre de **Link**, quien al inicio de esta aventura conoce a **Zelda**, quien le explica los planes que tiene **Zant**, el primero de los dos enemigos que se deben afrontar... el segundo es **Ganon**. Es una de las historias más épicas de la serie, pero al final la Master Sword se vuelve clave para que Hyrule pueda vivir otra época de paz.

Esta línea temporal finaliza con **Four Swords Adventures**, donde **Vaati** despierta de su sueño para poner en peligro el orden de Hyrule, pero por fortuna la princesa **Zelda** toma acciones junto con **Link** que impiden que sus planes de conquista se extingan.



En **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, **Link** no enfrenta a **Ganon**, sino a la terrible máscara que amenaza con estrellar la luna con el poblado Termina.

Son muchas las historias y personajes que hemos conocido en cada uno de los juegos de la serie, todos están guardados en nuestro corazón.



Un héroe diferente

En **Twilight Princess**, **Link** debe enfrentar una vez más a **Ganon**, quien no es más que la representación de **El Heraldo** de **Skyward Sword**. Él lo dijo de forma muy clara, la suya será una batalla eterna, no tendrá fin, por lo que toda la humanidad debe estar preparada para afrontar el peligro cuando renazca el mal.

El brillante futuro

Muy bien, **Link** regresa después de derrotar a **Ganon** en **Ocarina of Time**, pero ¿qué pasa con el futuro que salvó? Pues ésa es otra línea temporal, que comienza con **Wind Waker**, cien años después de los hechos que vivió el **Héroe del Tiempo**. Hyrule ya no existe como lo conocíamos, ahora todo está cubierto por el mar, las personas viven en pequeñas islas, cada una con sus propias leyendas, como aquella que relata las aventuras del héroe legendario que se encargó de derrotar al mal, por el cual, cuando los jóvenes de la región llegan a cierta edad, se les viste como aquel héroe... En este caso, un muchacho de nombre **Link** deberá emular lo logrado por su héroe: derrotar a **Ganon**, quien ha roto el sello de los sabios.

El siguiente en la línea es **Phantom Hourglass**, en el que **Link** y **Tetra** viven una gran aventura a bordo de su pequeño bote; un barco fantasma cambia por completo sus vidas... Al final, todo parece ser sólo un sueño, pero dentro de sus corazones saben que fue real. Esta parte de la cronología termina con **Spirit Tracks**, la acción en la que **Link** y **Zelda** enfrentan a **Mallard**, una criatura que sólo desea la destrucción... Al final, **Radiel**, quien se encuentra en la torre de las almas, explica a los jóvenes que su destino era combatir al mal... y lo harán por siempre.

Líneas temporales



La leyenda

¿Cuál de todas estas lineas es la que te parece más rica en cuanto a su historia? Lo cierto es que aunque puedan exisitir preferencias por los juegos que las forman, cada una de ellas es especial, nos muestra una realidad diferente, la cual indica el camino del héroe. Lo interesante será conocer en que orden Nintendo podrá sus siguientes entregas, su intentará colocarlas en estas líneas o si creará una nueva para tales hechos, de momento, creemos que así es perfecta y debe respetar estos tres posibles escenarios.



Tanto **A Link to the Past** como los juegos **Oracle**, ocurren cuando **Link** deja al pasado sin un héroe, tienen que pasar varios años para que vuelva a nacer otro.

Los títulos que disfrutamos en el NES cronológicamente serían los últimos de la primera línea temporal. Seguro que muchas personas no se esperaban esta sorpresa, ya que muchos lo ubicaban al inicio, pero no es así.

El pasado no siempre es un buen recuerdo

Link derrota a **Ganon** en **Ocarina of Time**, salva el futuro, pero al hacerlo deja desprotegido al Hyrule del pasado, creando una nueva línea temporal. En este caso, el inicio es con **A Link to the Past**, una de las aventuras más apasionantes de la serie. **Ganon** es de nueva cuenta el enemigo final, pero además de eso **Link** deberá salvar a **Zelda** viajando entre dos dimensiones: la de la luz y la de la oscuridad. Una vez más, la espada que emplea nuestro héroe es la legendaria Master Sword, que descansa dentro de Lost Woods.

Oracle of Ages y **Oracle of Seasons** son los siguientes en este caso. **Link** conoce a dos jóvenes, **Din** y **Nayru**, sí, los mismos nombres que las diosas que dieron vida al mundo, pero ahora, coincidencia o no, tendremos que ayudarlas en cada uno de estos juegos para evitar que una vez más el mal triunfe y se apodere de nuestro mundo.

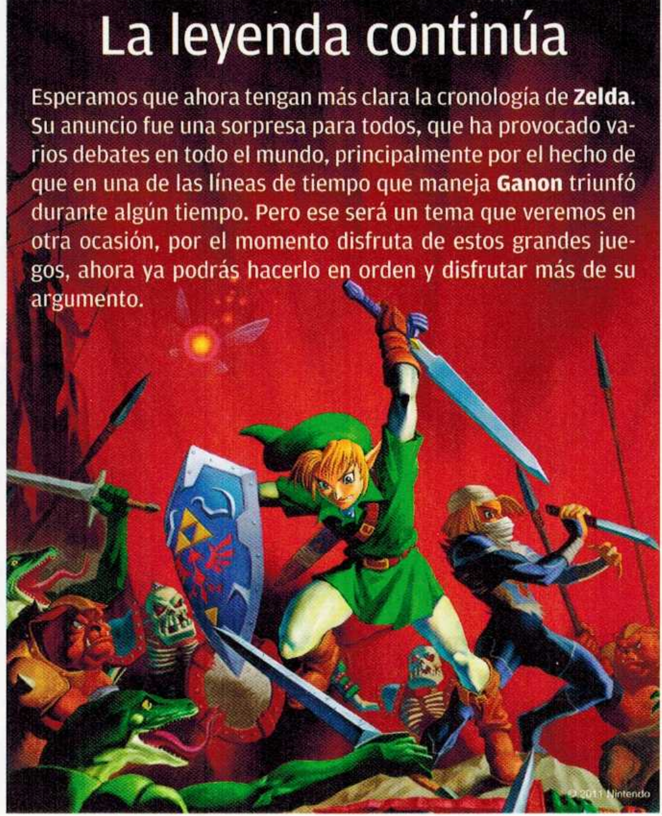
La siguiente joya es **Link's Awakening**, el primer **Zelda** para una consola portátil, en este caso el Game Boy. La aventura de **Link** lo lleva a una isla conocida como Koholint, donde ha despertado después de que su pequeña embarcación ha sido destruida por una tormenta. Al final, debe enfrentar a sus propias pesadillas... para luego despertar y darse cuenta de que todo fue un sueño, aunque para él, esas vivencias fueron una realidad.

The Legend fo Zelda, el primer juego de NES es el penúltimo en esta cronología. **Ganon** se ha encargado una vez más de destruir las tierras de Hyrule, todo es un desierto enorme habitado por criaturas terribles; la única manera de poner fin a este ciclo de maldad es eliminando al rey de la maldad, con ayuda de la Trifuerza y las flechas de plata. Así es, las mismas que usaste en **A Link to the Past** para poner fin al temible ser de la maldad.

Para cerrar esta parte de la cronología, viene **The Adventure of Link**, título que combinaba elementos de RPG con la exploración. Es una gran obra en la que nuestro héroe debía impedir la resurrección de **Ganon**, para lo cual tendría que viajar entre varias regiones, no sólo para al final enfrentarse con **Shadow Link**, sino también para despertar a la princesa **Zelda**, que ha sido víctima de un hechizo.



Wind Waker representa los hechos cien años después de **Ocarina of Time**, la gente siempre esperó al héroe del tiempo pero jamás regresó, nunca más lo volvieron a ver en Hyrule.

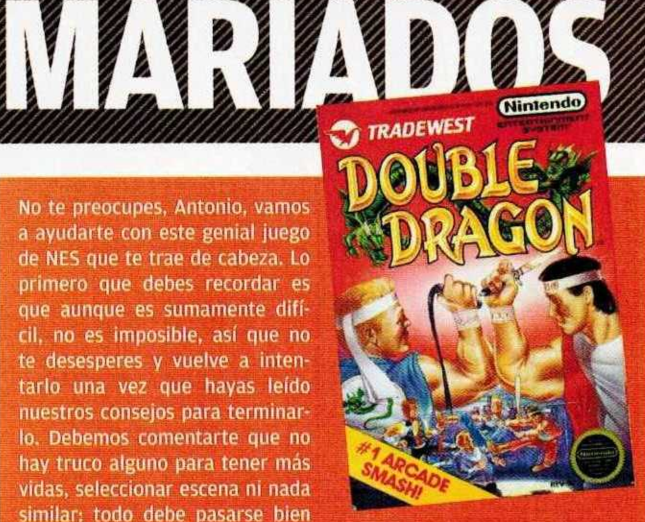


La leyenda continúa

Esperamos que ahora tengan más clara la cronología de **Zelda**. Su anuncio fue una sorpresa para todos, que ha provocado varios debates en todo el mundo, principalmente por el hecho de que en una de las líneas de tiempo que maneja **Ganon** triunfó durante algún tiempo. Pero ese será un tema que veremos en otra ocasión, por el momento disfruta de estos grandes juegos, ahora ya podrás hacerlo en orden y disfrutar más de su argumento.

MARIADOS

Hola, amigos de Club Nintendo, acabo de descargar el clásico **Double Dragon**, de NES, para la Consola Virtual del Nintendo Wii, y la verdad es que simplemente no puedo acabarlo. Estoy atoradísimo en la etapa 3 y no termino de entender cómo se hacen todas las técnicas especiales. ¿Podrían ayudarme con algunos tips? ! Antonio Vargas.



No te preocupes, Antonio, vamos a ayudarte con este genial juego de NES que te trae de cabeza. Lo primero que debes recordar es que aunque es sumamente difícil, no es imposible, así que no te desesperes y vuelve a intentarlo una vez que hayas leído nuestros consejos para terminarlo. Debemos comentarte que no hay truco alguno para tener más vidas, seleccionar escena ni nada similar; todo debe pasarse bien y echando mano de tu habilidad con el control. Eso sí, hay formas de aprovechar ciertas situaciones, por lo cual vamos a ver qué puede facilitarte tu dura jornada desde el principio hasta el final de este juego, ¡y eso que sólo son cuatro etapas!

Técnicas de corazón

A diferencia de la versión de Arcadia, en **Double Dragon** de NES hay siete niveles que se obtienen al ganar experiencia, lo cual te dará la oportunidad de lograr técnicas más efectivas en contra de los malosos del juego. Cada corazón se obtiene al juntar 1,000 puntos de experiencia, y cada ataque te da diferentes cantidades según el nivel que tengas. Esto quiere decir que si eliminas a un enemigo con un arma o tirándolo al vacío, no obtendrás ningún punto por ello.

1 Corazón

Golpe: Botón 1
Patada: Botón 2
Salto: 1+2
Cabezazo: Presiona dos veces cualquier dirección.

2 Corazones

Uppercut: Presiona 1 cuando el oponente esté aturdido.
Patada alta: Presiona 2 cuando el oponente esté aturdido.

3 Corazones

Patada voladora: 1+2 (es automática y reemplaza al salto normal).

4 Corazones

Agarre de cabello: Patea a un oponente a distancia media y **Billy** automáticamente lo jalará para que puedas propinarle varios rodillazos con 2, y/o aventarlo con 1. Nota: **Abobo** y **Jimmy** son inmunes a este movimiento, así que ten cuidado.

5 Corazones

Puñetazos en el suelo: Cuando derribes a un oponente, rápidamente presiona Abajo cerca de él y podrás darle varios golpes con 1. Nota: **Abobo** es inmune a este movimiento, y algunos enemigos te quitarán si tienen suficiente energía.





Ésta es la parte en donde muchos nos hemos trabado. Sólo entra a la cueva.

6 Corazones

Codazo: Presiona 1 cuando estés de espaldas contra un oponente.

7 Corazones

Patada giratoria: Este movimiento reemplaza a la patada alta, pero es mucho más efectiva. Nota: alcanzando este punto, ya dejas de obtener experiencia.

Técnicas de experto

Terminar este juego es difícil, pues no hay forma de recuperar energía (salvo cuando terminas una etapa), no obtienes vidas extras, tampoco hay trucos, opción para continuar ni nada parecido. No obstante, estas técnicas te ayudarán a acabar con los enemigos más fácilmente. Es necesario que recuerdes que será más difícil conseguir todos los puntos de experiencia avanzando sólo dando puñetazos.

Patadas rápidas

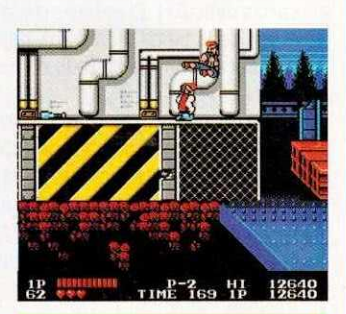
Tu mejor amiga en este juego es, sin duda, la patada de lejos, pues puedes sorprender a un enemigo con ella si la mides bien. Ahora bien, si logras dar tres patadas rápidamente seguidas, podrás derribar a cualquier oponente, inclusive al poderoso enemigo **Abobo**.

¡Muévete!

Después de dar un ataque con la patada voladora, muchos enemigos se agachan y contraatacan, como **Abobo**. Para evitar esto, inmediatamente después de que caigas muévete hacia arriba o abajo para que esquives el contraataque y puedas recibirlo con un cabezazo o algún ataque fuerte.

Combo de patada doble

Esta técnica es muy útil contra enemigos fuertes, y funciona si es que no dominas las tres patadas rápidas. La idea es dar una patada al oponente cuando esté lejos (así evitas un contraataque), e inmediatamente presiona 1+2 para derribarlo con una patada voladora. Este combo puede que no cause demasiado daño, pero es muy efectivo.



Es necesario que midas bien tus movimientos porque en este juego no hay vidas extras, no se recupera energía y no hay forma de continuar en donde perdiste.

Abismos y armas

El combo que te acabamos de dar se puede modificar reemplazando la patada voladora con el impacto de un arma como el bate o el látigo. También es sumamente útil cuando quieras tirar a un adversario a un abismo cercano. Recuerda que puedes impactar a un enemigo cuando baje las escaleras, como en la segunda etapa.

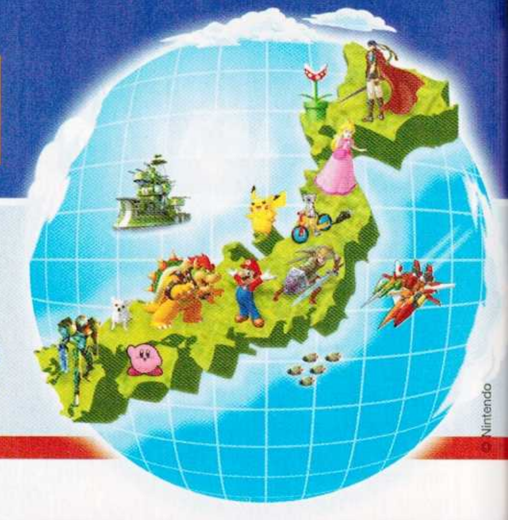


Etapa 3 infinita

Finalmente, tenemos la respuesta a tu confusión con la tercera escena de este juego. Resulta que puedes perder todas tus vidas porque pasas la misma etapa una y otra vez sin llegar a ningún lado, ¿verdad? Pues lo que debes hacer es entrar por alguna de las cavernas de donde salen los **Abobos** para que puedas pasar a la siguiente área de esta misión; de lo contrario, te perderás en el limbo de la repetición.

Recuerda que si tienes problemas con algún juego, puedes escribirnos por correo ordinario a nuestra dirección, o bien por medio electrónico: mariados@revistaclubnintendo.com para que te ayudemos con esos jefes que parece que nunca podrás pasar, o a encontrar los ítems más ocultos. No lo dudes, escríbenos. ¡Hasta la próxima!

UN VISTAZO A JAPÓN



Cuando terminó **Saint Seiya Hades**, todos pensamos que el final para **Seiya** y todos los **Caballeros del Zodiaco** había llegado, que jamás volveríamos a verlos otra vez en acción salvado al mundo del mal. Pero no fue así, para sorpresa de todos, una nueva serie se ha estrenado en Japón, con el título **Saint Seiya Omega**, así que corre por tus figuras de acción y vuelve a pegar tus pósters, los santos sagrados están de regreso. Sólo existe un poder capaz de ayudarnos a levantarnos cada vez que estamos por rendirnos, la amistad... nada puede contra esa energía, juso como queda demostrado en esta gran serie.

¡Eleva tu cosmo al infinito!

En América Latina pocas series logran equiparar el éxito de **Dragon Ball**; de hecho, tal vez sólo una se le acerque: **Caballeros del Zodiaco** (**Saint Seiya** en Japón). Su popularidad fue tal que en todos lados se podían ver tarjetas, figuras e ilustraciones de la serie; fue un auténtico fenómeno que incluso llegó a las salas de cine, con varias películas. El anime estaba pensado para abarcar sólo hasta la etapa de la pelea en Asgard, dejando de lado la **Saga de Hades**, tan popular en manga en todo el mundo.

Tuvieron que pasar más de 10 años para que su autor, Masami Kurumada, se decidiera a realizar la adaptación, la cual tardó varios años para completarse debido a varios problemas pero, como siempre, el resultado fue excelente. Al ya no existir más tomos de manga, todo parecía indicar el final, así lo comprendimos varios fans en todo el mundo hasta abril pasado que llegó **Saint Seiya Omega** a los televisores de todo Japón.

La primera edición de **Saint Seiya** se dio en formato de manga, en el ya lejano 1986, fue tanta su popularidad que de inmediato se comenzó a realizar la adaptación al anime, misma que vio la luz en octubre de ese mismo año, con lo que tomaba forma uno de los fenómenos más grandes de la animación.



Los nuevos personajes muestran gran carisma, no tendrás problemas en identificarte con ellos como con los clásicos.







El estilo de la animación ha cambiado, se mantiene en HD pero el trazo ya no es el que vimos en **La saga de Hades**, para intentar diferenciar las épocas entre series ya que ésta ocurre muchos años después de los eventos que ya conocíamos. De cualquier forma, son excelentes por donde se le quiera ver.

Como ya comentamos, además del manga y anime, **Saint Seiya** llegó al cine, pero no sólo de Japón, como ocurre normalmente con este tipo de series, también se proyectaron en México varias de sus películas, que provocaron una verdadera fiesta dentro de las salas, llenas de aficionados que disfrutaron como nunca ver a su héroes en pantalla grande. Ojalá que muchas otras series tuvieran apariciones como ésta.



Para dar un efecto más dramático y emocionante a la serie, el *opening* es un *remake* del popular tema **Pegasus Fantasy**, el cual se escucha de maravilla y motiva a todos los aficionados, nuevos y viejos, a verlo esperando luchas épicas como las que conocimos en la batalla de las 12 casas o en Asgard. Pero no es todo lo que se ha recompuesto, ya que varias melodías que acompañan los sucesos pueden escucharse a medida que avanza la serie; es, simplemente, un detalle fenomenal.





En las primeras temporadas de la serie prácticamente no existían las mujeres que podían vestir alguna armadura, principalmente eran rebeldes. Pero en **Saint Seiya Omega** esto ha cambiado, para muestra: el personaje **Yuna**, una chica que representa a la constelación de la águila, propia armadura que porta.



Ella es **Yuna**, la chica del nuevo grupo de caballeros, quien a pesar de que parece dulce, tiene un carácter bastante fuerte pero siempre motiva a sus compañeros.



Dejando el camino a la nueva generación

Saint Seiya Omega resultó un proyecto riesgoso no por la calidad del argumento, la cual siempre la ha tenido, sino por la identificación de los aficionados con los personajes, ya que aquí **Yoga**, **Seiya** o **Shon** ya no son los protagonistas. Ese papel queda en manos de **Koga**, un pequeño joven que está destinado a llevar la armadura de **Pegaso**.

Todo comienza años después de los hechos que vimos en **Hades**. La tierra parece estar en completa paz, pero no es así, el dios de la guerra, **Marte**, desea conquistar a los humanos, para demostrar que su poder como deidad está sobre cualquier tipo de resistencia. **Athena**, **Saori** y **Kido** saben bien que la esperanza del mundo radica en **Koga**, un bebé que los protegerá con su vida de los ataques malignos de **Marte**.

Cuando todo parece estar perdido para **Athena** y **Koga**, de la nada llega el Caballero de oro de Sagitario... **Seiya**, quien auxilia a ambos para que puedan continuar con su misión. Su aparición es rápida, pero sirve para ligar los hechos entre las dos guerras santas; no se podría decir que es el maestro de **Koga**, pero sí le demuestra lo importante que significa pelear por los ideales y jamás darse por vencido.

Con el paso del tiempo, **Koga** crece y al cumplir 13 años sabe que está listo para ser él quien ahora defienda a **Saori**, ya que misteriosamente a **Seiya** ya no se le ha visto por el santuario. Pero el joven **Pegaso** no estará solo, contará con compañeros como **Soma**, **Ryuho**, **Haruto** y **Yuna**, quienes le dejarán claro el valor de la amistad.

Una mirada al pasado

El autor no se olvida de los fans que disfrutaron esta animación hace ya más de 20 años, pues en ciertos momentos veremos apariciones especiales de personajes que recordamos con gran cariño, como **Hyoga**, **Shyru** o el poderoso **fénix**, **Ikki**, quien como siempre llegará en el momento adecuado para salvar el día. **Saint Seya Omega** tiene pocas emisiones al aire en este momento, pero ya deja ver que al igual que las sagas anteriores será un gran éxito. Ojalá que no tarde mucho en aparecer en América, somos muchos los seguidores que deseamos verla y recordar las grandes aventuras que pasamos con ellos.



Esperamos que te haya agradado el tema que elegimos para esta edición de Un Vistazo a Japón, recuerda que puedes enviarnos por correo todas tus sugerencias y comentarios acerca de lo que deseas ver en estas páginas. Nos leeremos el siguiente número, con más sorpresas.



En 2002 apareció un manga especial titulado **Episodio G**, el cual es una precuela de la historia de Seiya y sus amigos, en la que el protagonista no es otro más que **Aiora**; sí, el hermano de **Aeoros**, Caballero dorado de Leo en la batalla de las 12 casas. Su objetivo en esta misión fue impedir que revivieran a **Chronos**, un dios capaz de provocar el caos en la Tierra y cambiar para siempre el tiempo de los humanos.

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine


© 1979, Twentieth Century Fox

En 1979 surgió una película que con el paso de los años y las secuelas correspondientes se convertiría en todo un *hit* para los amantes de la ciencia ficción, **Alien: El octavo pasajero**. Bajo la dirección de Ridley Scott (a quien también se le debe uno de los comerciales más memorables de Apple "Macintosh, 1984") y con historia de Dan O'Bannon, las películas sorprendieron a los espectadores por su calidad visual y por romper esquemas tradicionales al mostrar a unas criaturas agresivas que utilizan cualquier forma de vida como recipiente para engendrar a sus crías. Desde entonces han aparecido múltiples cómics, videojuegos y, claro, nuevas películas que incluyen *crossovers* con otros populares alienígenas, los Depredadores, ampliando las teorías de la aparición en múltiples planetas de los xenomorfos.

Alien: El octavo pasajero

La tetralogía original de **Alien** ha tenido diferentes momentos de espectacularidad a través de grandes directores como Ridley Scot (**Alien**), James Cameron (**Aliens**), David Fincher (**Aliens 3**) y Jean-Pierre Jeunet (**Alien Resurrection**).

En todas ellas se describen intensas batallas que la oficial **Ripley** (encarnada por Sigourney Weaver) ha enfrentado para tratar de evitar la propagación de estos seres. En la primera cinta, la tripulación del **Nostromo** despierta de su hibernación para darse cuenta de que se han recibido señales de una extraña forma de vida, captadas desde un planeta cercano. Así inicia su odisea a lo desconocido y al horror que vivirían al saber que los xenomorfos (como les llamó **Ripley**) son hostiles y atentan contra todo tipo de forma de vida al utilizar los cuerpos como huéspedes para sus crías. Para la época (1979) se tuvo un gran avance en las películas de ciencia ficción, y las criaturas se adentraron en la cultura popular, además de que la explosión al momento de emerger de los cuerpos del huésped es referencia y ha sido parodiado en un sinfín de ocasiones.

Para la segunda entrega, **Ellen Ripley**, la única sobreviviente, quedó a la deriva en el espacio durante 57 años (en animación suspendida) hasta que una nave logró rescatarla y reanimarla. Ella rinde informe de lo ocurrido anteriormente, pero no le creen e incluso le retiran su rango. Pero, por otro lado, se ha logrado colonizar el planeta alienígena, sin embargo la comunicación con dicho lugar se ha interrumpido y no se tienen noticias de qué ocurrió. Así, **Ripley** (debido a su experiencia previa con estos seres) es reincorporada a su cargo y asignada a la misión de investigación junto con un grupo de marinos. En esta ocasión, la misión es buscar y destruir cualquier forma de vida no humana, sólo que en esta ocasión el horror se ha multiplicado: no se trata de un puñado de criaturas, sino de cientos de ellas que atentarán no sólo contra la vida de los marinos, sino también contra la humanidad completa. En esta entrega es la mítica lucha cuando **Ripley** usa el exoesqueleto mecánico para derrotar a la **Reina Alien**, de la cual vimos una parodia en **Conker's Bad Fur Day** (N64).

En **Aliens 3**, el calvario de **Ripley** está lejos de terminar... la película inicia donde culminó la anterior. Nuevamente, ella escapó de los alienígenas, pero su ruta de fuga ahora le conducirá hacia un nuevo planeta, específicamente a una prisión/refinería, Fiorina 161... Hasta ese momento, **Ellen** pensó que su lucha ya había terminado al dejar atrás a las criaturas, pero no se dio cuenta de que un huevo iba abordo de su cápsula de escape y... por lo tanto... provocó una nueva infestación. **Ripley** enfrentará una de sus más grandes batallas, ahora no sólo combatirá a los feroces extraterrestres en el exterior... sino también deberá sostener una lucha que se empieza a originar en su interior.


Alien 3
© 1992, Twentieth Century Fox


Aliens
© 1986, Twentieth Century Fox


Alien Resurrection
© 1997, Twentieth Century Fox

Cada director puso cierto toque personal a las películas de **Alien**, que las convirtió en únicas en su género, por ello siguen vigentes.

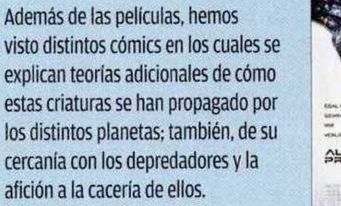

Alien Resurrection
© 1997, Twentieth Century Fox

Alien Resurrection

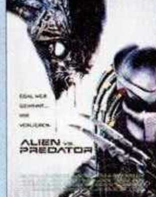
Parecía que la historia de los **Alien** había quedado atrás, pero no fue así. Han transcurrido más de dos siglos desde aquel incidente que viviera la oficial **Ellen Ripley** en el planeta Fiorina 161. Su lucha parecía que había culminado con su descanso y gloria por aquellas grandes batallas que libró tiempo atrás... pero no fue así. La tecnología ha avanzado tanto, que ya es posible una clonación perfecta, tanto así que los científicos pudieron realizar el proceso con **Ripley** (con todo y la **reina Alien** en su interior, que después removieron con éxito). Pero no creas que se trató de un acto para honrar a la heroína... el oscuro secreto era recrear la vida de la reina y mantenerla en secreto y bajo estudio. Poco tiempo después, la reina llega a su madurez y consigue dar vida a una docena de feroces alienígenas. Nuevamente, la nave se vuelve un campo de batalla, pero esta vez surgirá una nueva raza: la mezcla entre humano-alien debido a la mezcla de ADN al momento de la clonación. **Ripley** deberá luchar por última vez para evitar que la nave caiga en la Tierra, condenando a la humanidad a la extinción.





Además de las películas, hemos visto distintos cómics en los cuales se explican teorías adicionales de cómo estas criaturas se han propagado por los distintos planetas; también, de su cercanía con los depredadores y la afición a la cacería de ellos.





Prometheus (2012)



Dirige: Ridley Scott
Guión: Jon Spaihts, Damon Lindelof.
Actúan: Noomi Rapace (**Elizabeth Shaw**), Michael Fassbender (**David**), Charlize Theron (**Meredith Vickers**), Idris Elba (**Janek**), Guy Pearce (**Peter Weyland**),Logan Marshall-Green (**Charlie Holloway**).



Prometheus se concibió como precuela de **Alien**, pero al final se plantearon eventos con cierto grado de relación pero con independencia plena, por lo que no tendrá cruce directo con lo que vivió la oficial **Ripley** abordo de la nave **Nostromo**. Ridley Scott vuelve a tomar la silla de dirección para narrar -con mayor presupuesto y tecnología, que se nota a simple vista en las escenas de acción- las hazañas de la tripulación del **Prometheus**, una nave espacial que recorre los confines del espacio a finales del siglo XXI en busca de información de una antigua civilización extraterrestre. Por desgracia para los exploradores, esta no será una investigación de rutina... al contrario, en lugar de sólo ruinas y evidencias hallarán centenares de criaturas hostiles, inteligentes y que son capaces de sobrevivir en casi cualquier entorno.

La trama sugiere que recientes descubrimientos han sido vitales para la exploración del espacio en busca de vida inteligente. Al investigar en civilizaciones antiguas se encontraron mapas codificados en las imágenes de culturas como la Azteca. Con este nuevo hallazgo, es enviada la tripulación de la nave **Prometheus** en busca de cualquier evidencia que brinde mayor información sobre los orígenes de la humanidad. Pero como una macabra obra del destino, en lugar de encontrar información que ayude a comprender nuestros orígenes... la tripulación deberá enfrentar un enorme peligro que podría significar nuestra aniquilación.

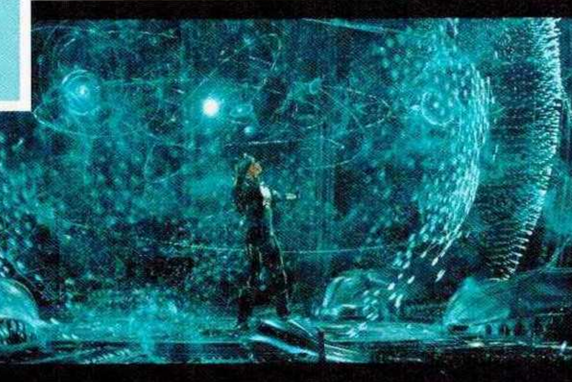
Entre los personajes destaca un nombre, **Peter Weyland**, te sonará bastante pues se trata de un visionario ganador de dos Premio Nobel y del fundador de Wayland Corp., empresa que, según describe la historia, estimuló la investigación espacial y se encargó de crear los androides, robots con aspecto humano capaces de presentar vida y conciencia. Ahora, el proyecto **Prometheus** presenta a **David 8**, el androide de última generación que muestra mayor tecnología, mejor Inteligencia Artificial, así como comportamiento físico y emocional con resultados que superan altamente a sus antecesores.

El concepto del androide ha sido tomado desde la primera entrega de la franquicia. En el papel de **Elizabeth Shaw**, la actriz Noomi Rapace será la encargada de dar vida a una intrépida arqueóloga-científica quien estará a cargo de la investigación, junto a ella un grupo de exploradores se verán involucrados en una misión que te mantendrá con los ojos en la pantalla a partir del próximo 15 de junio.



Por ahora se ha mantenido el misterio de **Prometheus**, esperemos que realmente aprovechen el potencial que tiene la popular franquicia **Alien**.





Los videojuegos

Para la época en que se filmó la primera película, los videojuegos no estaban tan posicionados como ahora. Sin embargo, la 20th Century Fox trató de adaptar el concepto de **Alien** para Atari 2600 en 1982, el juego no era de acción, sino de tipo "calabozo", visualmente similar a **Pac-Man**... aunque mejor dicho, era un clon del éxito de Namco. Posteriormente se desarrollaron nuevas entregas para PC e incluso para MSX, donde ya veíamos una evolución gráfica y de *gameplay* más cercana a la idea original de la franquicia. En 1990 apareció **ALIENS** en Arcadias, por parte de Konami, y vaya que le dieron al clavo al realizar una adaptación de la segunda película en modo *sidescrolling*, donde te transportabas por seis niveles de la nave, valiéndote de diversas armas para aniquilar a los invasores hasta enfrentarte a la majestuosa **reina Alien** usando el exoesqueleto mecánico tal como ocurrió en la pantalla grande.

También en 1993 se concibió la adaptación de la tercera cinta, en esta ocasión para NES, Game Boy y, claro, Super NES. En la consola de 16 bits fue donde más brilló la producción de Probe Entertaiment; ofrecía una aventura en *sidescroll* similar a lo que antes vimos en Arcadia. El objetivo era enfrentar y acabar con la amenaza alienígena que ha invadido el planeta Fiorina 161; en tu equipo tenías metralletas, granadas y lanzallamas... todo lo necesario para aniquilar a esos terribles xenomorfos. La versión de **Alien 3** en Arcade sí se basaba en la película, pero ahora con SEGA como sello oficial; decidieron que fuera un *First Person Shooter* para dos jugadores, y en lugar de controles convencionales, utilizabas armas (como en **House of the Dead**) para apuntar y sentirte inmerso en el mundo de **Alien**. En cuanto a la adaptación del cuarto filme, ésta no llegó a Nintendo, aunque en un principio se tenía planeado lanzarla para Nintendo 64. Fue una verdadera lástima porque se trató de un juego tipo **Golden Eye** con una buena propuesta de imagen y *gameplay*.

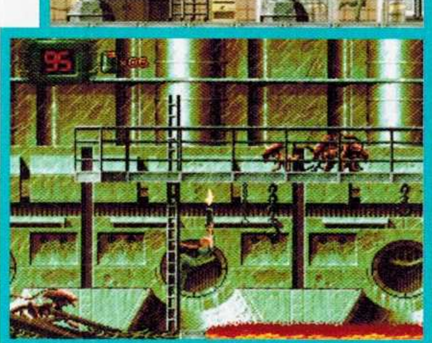
Alien / Atari 2600

Alien 3 The gun/ Arcade

© 2001, Sierra

Aliens / Arcade





Alien 3 / Super NES



Alien Colonial Marines

SEGA volvió a distribuir un título de estas infernales criaturas, ahora el equipo encargado del desarrollo fue Gearbox Software (**Half-Life**, **Brother in Arms**, entre otros), utilizando el motor gráfico Unreal Engine 3, lo cual sugiere alta calidad en el resultado final tanto en visuales como en desempeño. Ya se ha comentado abiertamente que no llegará a Wii, pero afortunadamente lo hará en Wii U (de hecho, se mostró un tráiler en la conferencia de Nintendo en la pasada E3 2011). Así que tomando en cuenta que el juego estaría listo para finales de este año, es "posible" que sea uno de los títulos que acompañen el lanzamiento de la nueva consola casera de Nintendo.

En esta ocasión tomarás el control de uno de los soldados que conformaban la United States Colonial Marine, que recordarás aparece en la segunda película, cuando se había formado una colonia humana en el planeta alienígena y la historia se ubica posteriormente a los eventos en la tercera parte, sin dejar atrás los elementos de lucha en la colonia de la segunda cinta. Se trata de un juego en primera persona, en el cual tendrás que eliminar a todo hostil que cruce tu camino, si es que quieres sobrevivir para ver un nuevo amanecer en la Tierra. Para defenderte encontrarás un montón de armas basadas en las utilizadas por **Ripley** y compañía en las películas... ¡Claro!, también el lanzallamas para que rostices a los xenomorfos. Visualmente, luce de maravilla y será una experiencia estupenda ver de qué forma implementan el control táctil de Wii U para combatir o explorar el planeta; además, las opciones de juego cooperativo (local e Internet) hacen de esta propuesta una pieza interesante no sólo para los fans de **Alien**, sino también para todos quienes disfrutamos de un buen título de acción.









Esta próxima aventura nos llevará al corazón de una colonia invadida por los **Alien**, tomando el control de los soldados que tratarán de detener la propagación de las criaturas.

En conclusión

Siempre que se menciona la palabra **Alien** nos brinca a la mente la imagen de estas criaturas diseñadas por el suizo H. R. Giger, ¿o no? Y no es para menos, pues desde hace más de 30 años nos han mantenido atentos a todos los diferentes aspectos que han aparecido. En lo personal me agradan también los cómics y los *crossovers* con **Depredador**, aunque en las películas inspiradas en este colosal choque de guerreros alienígenas (donde el **Depredador** mostraba cómo liberaba a los **Alien**, para después evidenciar su valor como guerrero y cazador), a pesar de que son aceptables, dejaron mucho que desear. Esperemos que **Prometheus** ponga en alto el nombre de la franquicia, pues cuenta con gran talento en su *staff*, como Ridley Scott (director) y Damon Lindelof (guión). Si quieres más información de la película, échale un ojo a www.weylandindustries.com, allí podrás empaparte de cómo empezó este proyecto de exploración que podría poner en peligro a toda la humanidad al encontrar criaturas hostiles en lugar de respuestas a la pregunta milenaria: ¿de dónde venimos?



¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a hugoh@revistaclubnintendo.com, o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México DF. ¡Hasta la próxima!



Tips

Xenoblade Chronicles

¡Empuña la espada!

La Monado es una legendaria espada que no se encuentra escondida ni hay que recuperarla de ningún templo, se trata de una cuchilla que oculta muchos secretos y que no cualquiera puede blandir apropiadamente. Con ella, te embarcarás en una aventura más allá de lo que creías que sólo era una pequeña guerra entre **Humas** y **Mekons**. No te preocupes, valiente guerrero, los siguientes tips te ayudarán a comenzar con el pie derecho esta inmensa empresa; especialmente, a entender muchas cosas que podrían ser confusas dentro del juego, pues **Xenoblade Chronicles** no es como cualquier otro RPG. Comencemos de una vez con esta grandiosa misión en donde tus habilidades serán puestas a prueba. ¿Tienes lo necesario para empuñar la mítica Monado y descubrir sus secretos? ¡Es hora de demostrarlo!



Tu espada, tu control, tu destino

Xenoblade puede jugarse tanto con el Remote y Nunchuk como con un Classic Controler (Normal o Pro). Realmente, no tenemos una recomendación sobre cuál es mejor para jugarlo, pues ambas opciones son buenas; todo depende de los gustos de cada persona. No obstante, te recomendamos ampliamente probar con ambos para que decidas con cuál te acomodas mejor. En estos tips trabajaremos con el Remote y Nunchuk, para evitar confusiones. Así que comencemos a ver todo lo que puedes hacer; recuerda que si usas el control clásico, los controles cambiarán.

Wii Remote

Este control se utiliza en conjunto con el Nunchuk, pero en él se encuentran la mayoría de los controles básicos y principales. Eso sí, toma en cuenta que aunque te moverás con el *Stick* del Nunchuk, deberás emplear el *Pad* del Remote para hacer varias selecciones importantes durante la aventura.







Control *Pad*
Seleccionas las opciones de los menús (especialmente durante los combates).

Botón A
Confirmas las selecciones/ Hablas con la gente/ Examinas las cosas del escenario.

Botón B
Cancelas las selecciones/ Saltas en el modo de movimiento.

Botón (-)
Muestras el menú principal (esto lo harás muy a menudo durante el juego).

Botón (+)
Pones pausa a los cinemas/ Muestras las pistas.

Botón 1
Muestras el mapa de la zona en la que te encuentres.

Botón 2
Si es posible, con este botón realizarás trueques con la gente.

Nunchuk

Aunque este control no tiene tantas especificaciones como el Remote, sigue siendo muy importante, pues con él realizas las acciones durante el modo de movimiento y las batallas. Vamos a ver qué tanto tiene el Nunchuk en este intenso juego.

Stick direccional
Por medio de esta palanca controlas el movimiento de los personajes.

Botón C
Ajustas la cámara (hay muchas formas para acomodar la vista según tus preferencias).

Botón Z
Fijas un objetivo/ Das órdenes a tus compañeros.



Hay muchos personajes que irás encontrando en tu camino, ellos fortalecerán tu equipo.

Comienza la aventura

Ya sabes cómo controlar tus acciones básicas, pero dentro de **Xenoblade** encontrarás muchas cosas que debes saber y que seguramente te confundirán, si es que no lees el instructivo o te das un tiempo para revisarlas una por una. El mundo de este juego es inmenso y está maravillosamente detallado, por lo cual es fácil perder la noción de las cosas y que te olvides de algunos detalles, así que a continuación te ayudaremos con los elementos más relevantes para encaminarte correctamente en esta jornada que te llevará más allá de tu tierra natal.

Cinemas

Sabemos que muchos tienen ansias por combatir, pero ¿de qué sirve tener un juegazo con una increíble historia si no te detienes a disfrutar de los cinemas que ofrece? Te recomendamos que los veas para que entiendas mejor la historia y no pierdas el hilo de las cosas, pero es lógico que a veces tienes que poner pausa por alguna razón y temes perderte lo que dicen los protagonistas. No hay problema, sólo presiona el botón (+) y podrás detener el cinema, para después reanudarlo con B. Ojo, debes tener cuidado, pues si presionas A, saltarás el cinema y te perderás de cosas importantes. Lo recomendable es que lo veas todo hasta que vuelva a aparecer el modo de movimiento, pues algunos cinemas tienen intermedios en negro que te hacen pensar que ya acabaron, pero puede haber confusión.

Modo de movimiento

La exploración es una de las cosas más importantes en cualquier juego de este tipo, así que es importante saber todo acerca de lo que puedes hacer al momento de ir recorriendo el vasto mundo de **Xenoblade**. En la pantalla verás a los personajes de tu equipo, aunque no debes temer si de repente corres más rápido que los demás y los pierdes de vista; créenos, no desaparecen, si te detienes verás que te alcanzarán sin problemas. El lugar al que debes llegar será indicado con una flecha que te mostrará el camino, aunque no siempre quiere decir que te marque la ruta más fácil, pues a veces necesitarás rodear algunas cosas, como edificios al estar en los pueblos. También verás indicado con un signo de admiración las misiones obligatorias que tienes pendientes y debes resolver. Existen misiones alternas que no son imprescindibles para terminar el juego, pero que te ayudarán a conseguir cosas valiosas. Si eres aficionado a los juegos RPG y de aventura, debes recordar que tienes que hacerla de "mandadero" para obtener cosas. De esta manera, no debes tener problemas para aceptar encomiendas, pues podrías ganar ítems bastante interesantes.



¿Cuántas sorpresas te esperan detrás de cada uno de los personajes del juego? ¡Demasiadas!

Minimapa

Además del amplio y detallado mapa que puedes consultar mediante el botón 1, tienes una versión pequeña del mismo que te mostrará tus alrededores más próximos para que no te pierdas y no tengas necesidad de estar checando a cada rato el mapa grande para saber hacia dónde ir. Dentro de este mapita hay íconos importantes, así que más vale conocerlos todos para estar bien preparado.

Triángulo verde: Tu posición y orientación.

Mira amarilla: La dirección a la que estás mirando.

Círculo rojo: Monstruo o enemigo.

Banderita: Tu destino de la misión.

Sol/ Luna: Indica si es de día o de noche.

Barra roja: Indica la hora (el minimapa es como un reloj, y la barrita roja muestra las horas).

¡Enemigos a la vista!

Así es, pasamos a lo que todos esperaban: los combates. Antes de que empuñes tu espada debes saber que es posible evitar algunos combates contra los enemigos o monstruos más comunes. Pero no todos estarán de humor como para olvidarse de que eres un tipo con una espada corriendo por su territorio, así que hay que estar alerta por los ataques sorpresivos.

Fijar un objetivo

Ésta es la forma básica de que comiences un combate. Debes oprimir el botón Z para elegir a un enemigo y obtener información sobre él. Es posible cambiar de objetivo al presionar Izquierda o Derecha en el *Pad*, así podrás ver a cuántos enemigos te enfrentarás. Si decides cancelar el objetivo, presiona B. Si vas a comenzar un ataque, debes seleccionar el ícono rojo de las dos espadas al centro del menú, pero antes veamos algo importante.

Nivel de peligrosidad y detección

Al estar enfocando a un objetivo verás el nivel que tiene el monstruo, cómo detecta al enemigo (si es que esto aplica) y su nivel de peligrosidad. Puede ocurrir que un monstruo no te ataque nunca, o bien que se lance contra ti tan pronto como te detecte; esto dependerá de su tipo de detección. El nivel de peligrosidad varía de esta forma: Fácil, Débil, Igualado, Fuerte, Peligroso. Los tipos de detección varían también de la siguiente manera...

Visual: Ataca cuando ve a tu equipo.

Auditiva: Ataca cuando escucha los pasos de tu equipo.

Etérica: Responde al uso de éter.

Lealtad: Te ataca si un miembro de su grupo es agredido.

Lealtad a su especie: Ataca si un miembro de su especie comienza un ataque.



Recuerda que si tomas las decisiones correctas en las conversaciones, obtendrás beneficios adicionales.





Explorar el vasto mundo de este juego es vital para terminarlo y disfrutarlo al máximo.

¡A pelear!

El mundo de **Xenoblade**, además de grandísimo, está lleno de monstruos de todos tamaños, colores y variedades; dependerá de tu habilidad y conocimiento que puedas acabar con ellos. Cuando comienzas una pelea, aparecen varias ventanitas adicionales: el menú de combate, la ventana de estado, la barra de grupo y la barra de HP (que en español aparece como Puntos de Vida -PV-). Vamos a explicarlos mejor para que estés listo para pelear de una buena vez.

Ventana de estado

Aquí puedes ver la información de los miembros de tu equipo, así que no la olvides. Muestra tu HP actual y máxima, el ardor de tu personaje, tu nivel, la barra de PP (que una vez que se llene obtendrás un nuevo nivel) y los refuerzos activos. Cada personaje varía en sus atributos, así que no esperes que los estatus sean iguales. Hay que mantener un ojo en cada uno de ellos para ver cómo van y tenerlos al máximo de sus capacidades, así serán más poderosos y útiles.

Menú de combate

Después de haber comenzado el combate puedes usar el arte personal de tu personaje (el ícono de espada que está al centro del menú de combate) al seleccionarlo con el *Pad* y el botón A. Adicionalmente, puedes seleccionar artes distintos que irás obteniendo conforme juntes la experiencia necesaria. Cada arte tiene un efecto diferente, pues algunas se utilizan para curar a tus compañeros de equipo, mientras que otros son para atacar a los monstruos y enemigos del juego.

Algo que debes saber es que cada arte tiene un tiempo de espera; es decir, una vez que lo uses el ícono se volverá gris y deberás esperar hasta que vuelva a llenarse de color para volver a seleccionarlo. Algunos tienen un tiempo diferente de tiempo en espera, así que debes saber en qué momento usarlo de manera eficaz; no querrás emplear en un mal momento un arte que necesitarás más adelante.

Ardor

Esta característica determina ciertos elementos dentro de los combates, así que vale la pena conocerla bien. Cada uno de los personajes tiene cinco niveles de ardor; es decir, su estado de ánimo, que va desde el miedo hasta la exaltación. Mientras mayor sea el ardor de uno de los héroes, tendrás mayores posibilidades de que des golpes críticos y de que no falles en tus ataques.

Barra de grupo

Está situada arriba de la ventana de estado, y en ella se ve representada el espíritu del grupo. Para irla llenando es necesario que animes a tus aliados, ya sea dando golpes críticos o usando algunas artes específicas durante los combates. Cuando ya no estés peleando, esta barra se irá vaciando gradualmente. Para revivir a uno de los personajes es necesario tener al menos un bloque totalmente lleno, y también te sirve para tener las visiones con la Monado. Lo más impactante es que si juntas los tres bloques podrás ejecutar un ataque en cadena que pulverizará totalmente a tus oponentes.

Indicador de rabia

Si un enemigo enfoca a uno de los miembros del equipo, éste será rodeado por un círculo rojo con una flecha amarilla que señala al monstruo que lo está enfocando. Es posible que un personaje pueda atraer la rabia de un enemigo al causarle daño o al curar al objetivo que esté enfocando en ese momento. Es muy útil que aproveches esto a tu favor, especialmente con artes como las del protagonista, que son más fuertes cuando atacan al oponente por la retaguardia.

¡Victoria!

Cuando el último enemigo caiga, podrás obtener los ítems y premios que dejan dentro de un cofre. Asimismo, también obtendrás experiencia para que puedas subir de nivel: puntos de arte que subirán de nivel tus artes especiales, y puntos de poder para aprender nuevos poderes (valga la redundancia). Ten en mente que si comienza otro combate, no podrás tomar lo que contiene el cofre, o bien si hay una línea roja de peligro en la parte inferior de la pantalla.

Sé un buen líder

No se trata de lanzar ciegamente a tus compañeros a un ataque desenfrenado, debes tomar buenas decisiones para que el equipo no sufra bajas innecesarias y tus campañas sean fructíferas. Cuando estés dentro de un combate, les puedes dar órdenes para que te apoyen de forma eficaz.

Z + A: Todos los miembros del grupo atacarán justamente al objetivo que esté enfocando el líder en ese momento.

Z + B: Cada uno de los personajes realizará la acción que sea más conveniente en cada una de las situaciones del combate.

Z + Abajo: Todos se reúnen junto al líder, a la espera de una nueva orden.



Incapacidad

Si el líder pierde toda su vida, quedará incapacitado para continuar combatiendo. Si no queda al menos un bloque en la barra de grupo, será imposible revivirlo y deberás comenzar de nuevo desde el último punto en el que salvaste; pero si hay al menos un bloque lleno y un miembro del equipo vivo, podrá revivir al líder para continuar. Por otra parte, si el líder del grupo quedara incapacitado fuera de un combate debido a una gran caída, por ejemplo, volverás al último marcador visitado. Mientras no estás dentro de un combate, el HP del equipo se irá recuperando, así como serán revividos los personajes que resultaron incapacitados.

El menú principal

Dentro de este menú encontrarás muchas cosas útiles, y es sumamente recomendable que lo conozcas a fondo, pues **Xenoblade Chronicles** es un gran juego que está lleno de cosas adicionales. La mejor forma de llevar un control de lo que puedes hacer es por medio de las opciones de este menú, del que puedes disponer presionando (-).

Mapas

Aquí puedes consultar los mapas de los lugares que ya hayas visitado al menos una vez, lo que te permite saltar de un marcador a otro para que te ubiques mejor. Selecciona dentro de la lista de mapas el sitio que desees ver más detenidamente y podrás revisarlo sin problemas. Recuerda que también puedes cambiar de nivel dentro de cada mapa al presionar y mantener Z, y luego Arriba o Abajo en el *Pad*.

Artes y poderes

Aquí es posible mejorar tus artes y poderes para seleccionarlas en el menú de combate; es decir, no puedes llevar todas tus artes al combate como en otros RPG. Es necesario que decidas bien cuáles vas a seleccionar para usar durante las peleas pata que estés listo para todo.

Grupo

En esta opción se puede cambiar quién será el líder del grupo, equipar objetos, armas, accesorios y más. Debes tener en cuenta que al momento de seleccionar el equipamiento las cantidades aparecen en rojo o azul según si bajan o suben los valores; es decir, si tienes 35 de ataque y con la nueva arma sube a 38, este número se verá azul; y si baja a 32, el número será rojo. Recuerda que puedes cambiar a los personajes para equiparlos con objetos y accesorios desde esta pantalla; algunas cosas no pueden ser usadas por ciertos miembros del equipo.

Diario

Aunque no lo creas, el diario será uno de tus mejores aliados, pues dentro de **Xenoblade Chronicles** encontrarás muchísimas misiones, tanto obligatorias como alternativas. Y ésta será la forma de llevar un registro detallado de cada una de ellas, incluyendo direcciones, las que tienes cumplidas, las que te faltan y las recompensas de cada una. Adicionalmente, ciertas misiones tienen un límite de tiempo para que las cumplas, así que si aceptas una de ellas, debes tener en cuenta que es necesario completarlas antes de que el tiempo se agote y pierdas los ítems.

Objetos

En este menú hay tres submenús: inventario, colecciopedia y refinado de cristales. Vamos a ver cada uno por separado, aunque no todas las opciones estarán listas desde el comienzo de la historia del juego.

Inventario: Aquí verás la información sobre todos los objetos que encuentres, compres u obtengas, clasificados por categorías para una mejor visualización de todo.

Refinado de cristales: Necesitarás a dos miembros del equipo para que puedan refinar los cristales y usarlos en tus armas preferidas para que sean mucho más fuertes.

Colecciopedia: Aquí podrás registrar los objetos del inventario, pero la diferencia es que si juntas todos los de una misma zona obtendrás ítems especiales como premio.



Shulk, el protagonista del juego, tiene que aprender a usar artes; tu deber es saberlo guiar.



Como en todo RPG, tu pueblo natal es sólo una pequeña parte del inmenso mundo que te espera.

Afinigrama

Al igual que el diario, el Afinigrama te ayudará a llevar un detallado registro del estado que llevas con las relaciones entre los personajes del juego. Se divide en dos partes, principalmente: los miembros de tu equipo y la gente que vas conociendo en los diferentes poblados. Si la afinidad que tienes con los habitantes de un pueblo es mucha, se irá acrecentando también la reputación, y con ello podrás tener misiones más importantes y obtener cosas de mayor valor al momento de realizar un trueque.

Otros y Sistema

Finalmente, en Otros podrás cambiar la hora del reloj y checar los tutoriales del juego, por si tienes alguna duda en relación con la mecánica del juego. Sistema te sirve para guardar y cargar las partidas de tus archivos, y en las opciones podrás cambiar ciertas configuraciones que aplicarán dentro del juego, como la cámara, subtítulos, etcétera.

Consejos prácticos

El vasto mundo de **Xenoblade** encierra muchos secretos, y el camino es muy largo, pero si prestas atención a los consejos y a tu instinto, podrás llegar muy lejos. Te recomendamos que si tienes problemas para llevar a cabo una misión, siempre trates de revisar tu mapa, diario y Afinigrama, para retomar el camino correcto y proseguir en la aventura.

Día/Noche

Este juego cuenta con un sistema de cambio de horario para darle un mayor realismo, pero eso no es todo: durante el día los enemigos son menos amenazadores. Cuando exploras de noche, los monstruos son más feroces pero aumenta la probabilidad de que halles mejores y más raros ítems. Y por cierto, seguramente notarás que la gente de los pueblos -y la que encuentras en algunos sitios inusuales- aparece en diferentes horarios, así que trata de llevar el registro de en dónde has visto a personas que necesiten algo o te puedan ayudar, así podrás cumplir ciertas misiones más fácilmente gracias a todo lo que puedes obtener.

Conversaciones especiales

Debes prestar mucha atención al momento de explorar, pues en sitios específicos hay íconos que marcan el lugar donde pueden conversar directamente entre miembros del equipo. En estas conversaciones tendrás que responder a las preguntas con la mayor honestidad posible, aunque esto no garantiza que sean las respuestas correctas. Eso sí, tiene que haber un nivel de afinidad entre los personajes indicados, para que pueda llevarse a cabo algunas conversaciones. Esto lo puedes revisar en el Afinigrama.

Cristales

Refinar los cristales es una tarea que puede parecer un tanto tediosa, pero las recompensas son por demás satisfactorias. Una vez que tengas un cristal, es posible ponérselo a un arma o accesorio para aumentar sus características y que sea mucho más fuerte, rápido o duradero. Es importante que no siempre uses los mejores cristales en el protagonista o tu personaje favorito, pues tiene que haber un equilibrio en los miembros de tu equipo, o no será un grupo fuerte.

Monado

La mejor arma del juego es la espada legendaria, pero no creas que es la herencia de algún pariente. La Monado no puede ser blandida por cualquiera, es necesario que progreses bastante en el juego para obtenerla y, más importante aún, controlarla. Lo más impresionante es que no solamente es un arma de gran poder, sino también que una vez que pases cierto evento obtendrás habilidades que te permitirán tener visiones sobre los acontecimientos venideros y tener ventajas en batalla. ¿Descubrirás sus secretos?

Más allá del horizonte

El sendero hacia la verdad todavía tiene muchas incógnitas y faltan sorpresas por descubrir, pero te hemos orientado muy bien, así que no tengas temor, prepárate para la aventura de tu vida. No olvides que si llegas a tener alguna duda en este juego, puedes escribirnos para que te ayudemos en donde te hayas atorado. ¿Qué esperas? ¡La Monado aguarda a un digno portador!



S.O.S. Servicio Organizado de Secretos



Sonic Generations
Nintendo 3DS

Secretos para Mission Mode

Podrás activar varios sonidos, ilustraciones y modelos tridimensionales para ver en el menú "Collection" al completar ciertas acciones en la modalidad "Mission". Las misiones pueden ser activadas al avanzar en la historia principal y completar ciertas cantidades de niveles, consiguiendo horas de juego o con cinco Play Coins.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Imagen de figura del décimo aniversario	Termina la misión 58.
Imagen de figura del quince aniversario	Acaba la misión 65.
Ilustración de 1991	Completa la misión 2.
Ilustración de 1992	Finaliza la misión 15.
Ilustración de 1993	Conquista la misión 22.
Ilustración de 1994	Termina la misión 28.
Ilustración de 1995	Acaba la misión 34.
Ilustración de 1996	Completa la misión 37.
Ilustración de 1997	Finaliza la misión 39.
Ilustración de 1998	Conquista la misión 44.
Ilustración de 1999	Termina la misión 47.
Ilustración del 2000	Acaba la misión 52.
Ilustración del 2001	Completa la misión 56.
Ilustración del 2002	Finaliza la misión 61.
Ilustración del 2003	Conquista la misión 92.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Ilustración del 2004	Termina la misión 63.
Ilustración del 2005	Acaba la misión 67.
Ilustración del 2006	Completa la misión 71.
Ilustración del 2007	Finaliza la misión 94.
Ilustración del 2008	Conquista la misión 76.
Ilustración del 2009	Termina la misión 96.
Ilustración del 2010	Acaba la misión 82.
Imagen de figura del 20 aniversario	Completa la misión 88.
Música A New Venture	Finaliza la misión 75.
Modelo tridimensional de Amy	Conquista la misión 38.
Música de Angel Island	Termina la misión 31.
Música de Aquarium Park Act 1	Acaba la misión 79.
Música Believe In Myself (Tema de Tails)	Completa la misión 41.
Modelo tridimensional de Big Arm	Finaliza la misión 97.
Modelo tridimensional de Big The Cat	Conquista la misión 45.
Modelo tridimensional de Biolizard	Termina la misión 98.
Música de Blizzard Peaks Act 1/2 Mix	Acaba la misión 72.
Modelo tridimensional de Chaos Emeralds	Completa la misión 51.
Música de Chemical Plant	Finaliza la misión 16.
Modelo tridimensional de Cream and Cheese	Conquista la misión 77.
Música de Death Egg	Termina la misión 29.
Música de Diamond Dust	Acaba la misión 43.
Música de Door Into The Summer	Completa la misión 36.
Modelo tridimensional del Dr. Eggman	Finaliza la misión 13.
Modelo tridimensional del Egg Emperor	Conquista la misión 99.
Música de Emerald Hill	Termina la misión 14.
Música de Endless Possibility	Acaba la misión 10.
Música de Flying Battery	Completa la misión 27.
Música libre	Finaliza la misión 12.
Música de Green Hill	Conquista la misión 1.
Música de High Flying Groove	Termina la misión 9.
Música de His World	Acaba la misión 23.
Música de Hydro City	Completa la misión 33.
Ilustración 1	Finaliza la misión 19.
Ilustración 2	Conquista la misión 30.
Ilustración 3	Termina la misión 73.
Ilustración 4	Acaba la misión 4.
Ilustración 5	Completa la misión 8.
Ilustración 6	Finaliza la misión 81.
Ilustración 7	Conquista la misión 84.
Ilustración 8	Termina la misión 86.
Música de Jeh Jeh Rocket	Acaba la misión 68.
Música de Knight Of The Wind	Completa la misión 87.
Música de Knuckles	Finaliza la misión 32.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Música de Leaf Forest	Conquista la misión 49.
Música de Let The Speed Mend It	Termina la misión 85.
Música de Live and Learn	Acaba la misión 53.
Música de Marble Garden	Completa la misión 35.
Música de Marble Zone	Finaliza la misión 3.
Modelo tridimensional de Metal Sonic	Conquista la misión 25.
Música de Mushroom Hill	Termina la misión 26.
Música de My Sweet Passion (Tema de Amy)	Acaba la misión 42.
Música de Neo Green Hill	Completa la misión 48.
Modelo tridimensional de Omega	Finaliza la misión 70.
Música de Open Your Heart	Conquista la misión 40.
Modelo tridimensional de Orbot and Cubot	Termina la misión 83.
Música de Palmtree Panic	Acaba la misión 60.
Música de Quick Trip To Paradise	Completa la misión 20.
Música de Race to Win	Finaliza la misión 21.
Música de Reach for the Stars	Conquista la misión 78.
Música de Right There, Ride On	Termina la misión 66.
Modelo tridimensional de Rouge	Acaba la misión 57.
Música de Route 99	Completa la misión 50.
Música de Seaside Hill	Finaliza la misión 93.
Modelo tridimensional de Shadow	Conquista la misión 64.
Modelo tridimensional de Silver	Termina la misión 89.
Música de Sky Babylon Act 1/2 Mix	Acaba la misión 74.
Modelo tridimensional de Sonic	Completa la misión 7.
Música de Sonic Boom	Finaliza la misión 62.
Música temática de Sonic Heroes	Conquista la misión 90.
Música de Sonic Stage	Termina la misión 46.
Imagen de la estatua de Sonic	Acaba la misión 95.
Música de Special Stage	Completa la misión 17.
Música de Splash Hill Act 1	Finaliza la misión 6.
Música de Star Light	Conquista la misión 5.
Música de Starlight Carnival Act 1	Termina la misión 80.
Música de Super Sonic Racing	Acaba la misión 24.
Modelo tridimensional de Tails	Completa la misión 18.
Música de Throw It All Away (Tema de Shadow)	Finaliza la misión 55.
Time Eater 3D Model	Conquista la misión 100.
Música de Toxic Caves	Termina la misión 59.
Música de Un-gravitify	Acaba la misión 11.
Música de Unknown From M.E. (Tema de Knuckles)	Completa la misión 54.
Música de Vela-Nova	Finaliza la misión 69.
Música de What I'm Made Of	Termina la misión 91.

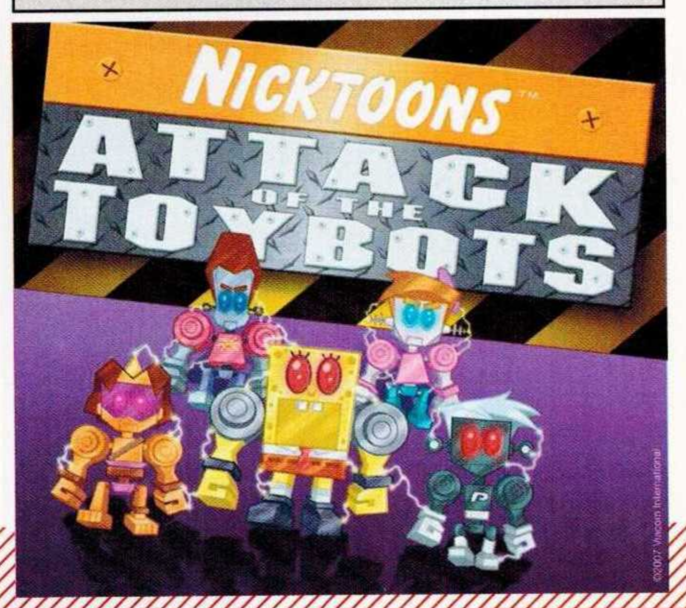
Nicktoons: Attack of the Toybots

Wii

Premios

Para conseguir las recompensas, simplemente realiza lo siguiente en los eventos del juego.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bear Buster	Vence a más de 100 Mr. Huggles.
Blokk Buster	Derrota a más de 20 Blokks.
Bot Buster	Aniquila más de 50 Factory Bots.
Can Opener	Acaba con más de 20 Tin Robots.
Chadbot's Collector	Encuentra todos los Master Models.
Circuit Breaker	Junta más de 5,000 circuitos.
Cobber!	Juega como Rocko.
Eediot!	Participa como Stimpy.
Girls just wanna kick butt	Juega como Jenny y Sam.
Honorary Fairy, Second-Class	Encuentra las 500 hadas.
Invader!	Juega como GIR.
Kitty Champion	Halla a Stimpy.
Power Tour Player	Participa como Jimmy y Timmy.
Robot Ranger	Encuentra a Jenny/XJ9.
Robot Reveller	Halla a GIR.
Team-Up Legends 1	Juega como Spongebob y Patrick.
Team-Up Legends 2	Participa como Danny y Sam.
Teenager!	Juega como Jenny/XJ9.
The Biggest Genius	Acaba el juego en una ocasión.
Wallaby Warrior	Encuentra a Rocko.
Wheeler Dealer	Vence a más de 30 Wheelies.





Kid Icarus: Uprising

Nintendo 3DS

Tesoros de Hades

Luego de completar ciertos objetivos en el juego activarás ídolos adicionales, así como poderes, corazones, música y otros elementos. Éstos los podrás observar en la sección Treasure Hunt, ubicada en el menú entre capítulos luego de que hayas terminado el juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
10,000 Corazones	Derrota al Fénix mientras estés en el aire sobre la plataforma.
15,000 Corazones	Finaliza el capítulo 14 en 10 minutos.
15,000 Corazones	Acaba el capítulo 20 en ocho minutos.
15,000 Corazones	Completa el capítulo 18 en 14 minutos.
15,000 Corazones	Finaliza el capítulo 16 en 11 minutos.
5,000 Corazones	Adquiere un Hewdraw Club con un modificador de combos melee.
8,000 Corazones	Derrota a Twinbellows, antes ruja, una vez.
9,000 Corazones	Excede los 15,000 puntos en el Practice Range (Air Battle) contador de daños.
999,999 Corazones	Termina todos los capítulos en la intensidad 9.0.
Intensidad de la batalla con los jefes	Finaliza el modo Boss Battle en la dificultad Easy.
Pluma	Derrota al fénix con el Doom Cannon.
Pluma	Abre 150 cajas de tesoro.
Pluma	Realiza 1,000 ataques melee.
Ídolo: Aurum Brain	Adquiere una arma valuada en más de 300.
Ídolo: Brawny Claws	Termina el capítulo 23 en 11 minutos.
Ídolo: Cellular Skuttler	Consigue las Raptor Claws con un modificador de estatus-resistencia.
Ídolo: Centurion Orbitars	Ejecuta 2,000 evasiones.
Ídolo: Crusader Blade	Vence a 50 Souflees.
Ídolo: Dark Fighter	Logra 300,000 o más corazones en tu posesión.
Ídolo: Dark Pit Staff	En Intensidad 7.5 o superior, derrota a Dark Pit sin saltar hacia alguna plataforma.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Ídolo: Final Strike	Anota 100 o más *hits* durante los créditos del juego.
Ídolo: Great Sacred Treasure	Vence al Great Sacred Treasure sin recibir daño alguno.
Ídolo: Juggernaut	Consigue todos los cañones.
Ídolo: Knuckle Staff	Finaliza el capíutlo 25 en 15 minutos (Intensidad 7.5 o superior).
Ídolo: Kraken Arm	En el capítulo 12, noquea a todos los guardias en la zanja simultáneamente.
Ídolo: Lightning Chariot	Derrota al jefe del capítulo 19 mientras estés dirigiendo en la pista del carro.
Ídolo: Magmoo	Vence a Gaol en el capítulo 2 con un Dash Melee Attack.
Ídolo: Mudrone	Termina el capítulo 13 en 13 minutos.
Ídolo: Nukleen	Utiliza poderes en 100 ocasiones.
Ídolo: Orne	Usa 150 ataques especiales.
Ídolo: Palutena	Adquiere todos los arcos.
Ídolo: Petrified Palutena	Consigue más de 1,000,000 corazones.
Ídolo: Rare Treasurefish	Derrota a 10 Rare Treasurefish.
Ídolo: Suit of Skuttler	En la intensidad 9, termina el capítulo 4 habiendo destruido a 200 enemigos.
Ídolo: Trailtail	Termina el capítuo 12 en 11 minutos.
Ídolo: Underworld Gatekeeper	En la intensidad 7.5 o superior, derrota a Hewdraw Reborn sin golpear alguna bola de luz púrpura.
Ídolo: Vakloom	Logra un total de 15,000,000 puntos.
Música: Jefe de escena 2	Vence a Magnus con un Magnus Club.
Música: Hade's Infernal Theme	Derrota a 100 jefes.
Poder: Angelic Missile nivel 3	Vence a Phosphora en 30 segundos.
Poder: Freeze Attack nivel 3	Realiza 100 lanzamientos de jefes.
Poder: Interference nivel 3	Vence a 100 oponentes en el modo Together.
Poder: Random Effect nivel 2	Juega Far Away en el modo Together en 50 ocasiones.
Poder: Slip Shot nivel 2	Vence a Chaos Kin sin permitir que Dark Pit sea derribado.
Poder: Spite nivel 3	Termina el capítulo 10 en 9 minutos.
Poder: Super Speed	Completa los capítulos en 30 ocasiones.
Poder: Warp	Consigue 30 victorias en Light VS Dark.
Poder: Weaken Attack nivel 3	Adquiere todas las armas.
Escena: Large Arena	Juega Light VS Dark en 30 ocasiones.
Arma: Cutter Palm	Utiliza 100 ítems.
Arma: Drill Arm	Dispara un total de 50,000 tiros.
Arma: Ninja Palm	Adquiere todas las palmas.
Arma: Ogre Club	Termina el capítulo 9 sin utilizar los Three Sacred Treasures.
Arma: Shock Orbitars	Finaliza el capítulo 14 sin recibir daño (intensidad 2.0 o superior).
Arma: Skyscraper Club	Acaba el capítulo 19 en 17 minutos.

Major League Eating: The Game
Wii

Activa a los comensales adicionales
Demuestra tus habilidades especiales en esta peculiar competencia de comida.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Joey Chestnut	Completa el modo Single Player con Patrick Bartoletti.
Patrick Bartoletti	Finaliza el modo Single Player con El Toro Jiménez.
Richard LeFevre	Acaba el modo Single Player con Juliet Lee.
Sonya Thomas	Termina el modo Single Player con Erik "The Red" Denmark.
The Bear (sólo lo puedes utilizar en el modo VS)	Completa el modo Single Player con Patrick Bartoletti.
Tim Janus	Finaliza el modo Single Player con Crazy Legs Conti.

The Sky Crawlers: Innocent Aces
Wii

Medallas
Distínguete como el mejor piloto de combate de este gran simulador de aviación.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Airframe Collector	Obtén todos los trabajos de pintura.
Around the World	Completa todas las misiones.
Brave Guardian	Prevé el daño hecho por las torretas.
Excellent Ace	Derriba a Orishina (misión 17) en cuatro minutos.
Graceful Dancer	200 bajas TMC.
Ground Striker	250 bajas en tierra.
Heaven Striker	800 bajas.
Noble Guardian	Prevé el daño hecho al Wolfram.
Parts Expert	Junta todas las partes del fuselaje.
Perfect Collector	Reúne todas las mejoras disponibles.
Royal Ace	Derriba a Kaida en menos de 2.5 minutos.
Sky Striker	500 bajas.
Smash Hunter	Destruye a Wolfram en seis minutos.
Top Ace	Derriba a Ukumori en tres minutos.
Weapons Master	Consigue todas las armas.

Bakugan: Defenders of the Core
Wii

Ítems escondidos
En el menú principal ve al apartado de nombre Collection, luego presiona en Unlock Codes e ingresa los siguientes códigos para activar los ítems ocultos. Toma en cuenta que primero deberás ingresar el código HX-V6Y7BF para habilitar los demás ítems.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Activa 10 Vexos Passes	YJ7RGG7WGZ
Habilita 10,000 Core Energy	82D77YK6P8
Activa la Earthen Armor	YQLHBBSMDC
Habilita al Fire Spirit	TD4UMFSRW3
Activa la Light Arrow	2FKRRMNCDQ
Habilita el Tornado Vortex	HUUH8ST7AR
Activa el Water Pillar	JJUZDEACXX
Habilita el Zorch Thunder	QY8CLD5NJE

Nuevas tarjetas de habilidad para Bakugan
Conviértete en un maestro de **Bakugan** al activar las siguientes opciones de juego.

LOGRO	CÓMO CONSEGUIRLO
Cada tarjeta de habilidad para la resistencia evolucionada de Bakugan y Maxus Drago	Termina el juego en dos ocasiones.
Todas las tarjetas de habilidad para Vexus Bakugan	Termina el juego en una ocasión, y cuando los actives ellos tendrán todas las tarjetas de habilidad.
Cada código de habilidad para la resistencia Bakugan sin evolución	Completa el juego en una ocasión.





Servicio Organizado de Secretos

TEKKEN 3D: Prime Edition

Nintendo 3DS

Colores de los trajes

Para activar los colores para alguno de los personajes, deberás lograr que suba su rango a Mentor, el siguiente color será en el rango Vindicator y así hasta lograr un total de 10 diferentes trajes, incluyendo el original.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Color 1	Alcanza el rango Mentor.
Color 2	Consigue el rango Master.
Color 3	Obtén el rango Rogue.
Color 4	Alcanza el rango Brawler.
Color 5	Consigue el rango Marauder.
Color 6	Obtén el rango Berserker.
Color 7	Alcanza el rango Warrior.
Color 8	Consigue el rango Avenger.
Color 9	Obtén el rango Vindicator.

Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

Nintendo DS

Activa los Espers de FFXII

Al realizar ciertas misiones puedes activar ítems que te permitirán invocar los **Espers** de **Final Fantasy XII**, mientras tengas tu barra de *smash* completa.

ESPER	CÓMO INVOCARLO
Adrammelech	Completa la "Moorabella Cup".
Belias	Finaliza la "Camoa Cup".
Chaos	Termina la "Loar Cup".
Cúchulainn	Acaba la "Odalia Cup".
Exodus	Completa la "Jylland Cup".
Famfrit	Finaliza la "Goug Cup".
Hashmal	Termina la "Fluorgis Cup".
Mateus	Acaba la "Graszton Cup".
Shemhazai	Completa el evento "Of a Feather".
Ultima	Finaliza la misión "Hunted".
Zalera	Acaba el evento "The Last Step".
Zeromus	Termina el evento "The Five Kings".
Zodiark	Completa el evento "A Lasting Peace".

Habilidades de los Clanes

Durante el prólogo podrás responder las tres preguntas en el siguiente orden para activar (desde el inicio) las diferentes habilidades del clan.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
AP Up 1	Responde en el siguiente orden: B, C, C.
Clan Up 1	Contesta en el siguiente orden: B, B, C.
Evade Up 1	Responde en el siguiente orden: B, A, A.
EXP Up 1	Contesta en el siguiente orden: B, C, B.
Gil Up 1	Responde en el siguiente orden: B, A, C.
Lucky 1	Contesta en el siguiente orden: B, A, B.
Power Up 1	Responde en el siguiente orden: B, B, B.
Smash Up 1	Contesta en el siguiente orden: B, B, A.
Speed Up 1	Responde en el siguiente orden: B, C, A.

Activa nuevas clases

Si quieres conseguir las diferentes clases que ofrece el juego, realiza a detalle las acciones que se describen abajo. ¡Así no habrá quién te gane en la batalla!

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Arcanista	Finaliza la misión The Nu Mou Nobles.
Clase asesino	Termina la misión Veis Assassin.
Maestro de las bestias	Completa la misión Knowing the Beast.
Cañonero	Acaba la misión The Bangaa Brotherhood.
Caballero de Chocobos	Conquista la misión The Popocho's Chocobos.
Dragón	Finaliza la misión Kyrra, Dragoon.
Peleador	Termina la misión To be a Fighter.
Armero	Completa la misión Of Kupos and Cannons.
Fusilador	Acaba la misión The Goug Consortium.
Geomancer	Conquista la cadena de misiones Geomancer's Way.
Mago verde	Finaliza la misión Green Dominion.
Heredero	Termina la misión Gifted.
Heredero	Habla con Lezaford y ve hacia Zeldei Woods antes de pelear con Illua 3.
Lanista	Completa la misión A Lanista's Pride.
Monje maestro	Acaba la misión Banbanga!
Parivir	Conquista la misión The Eastwatch.
Raptor	Finaliza la misión Instrument of Inspiration.
Devastador	Realiza la misión Ravager.
Escolar	Termina la misión The Treasured Tomes.
Vidente	Completa la misión Cat's Meow.
Hechicero de armas	Finaliza la misión To Be a Spellblade.
Embustero	Termina la misión The Sleight of Hand.
Vikingo	Completa la misión Lord Grayrl!

EL ARTE de Mario Party 9

Desde finales de los noventa hasta ahora, **Mario** ha incursionado en múltiples videojuegos de tablero en su franquicia **Party**, y siempre nos ha mostrado innovaciones para aprovechar las cualidades de cada consola. Para esta novena entrega, el cambio no sólo se ve reflejado en los minijuegos, sino también en el modo en que te desplazas por el tablero. ¡Súmate a la fiesta!

Toad, Koopa y el Rey Bob-omb



Cuando **Mario** llegó al N64, no sólo vimos diseños de personajes más realistas, como los **Koopa** o **Toads**, sino también fuimos testigos del surgimiento de nuevos villanos que marcarían una diferencia en la forma de vencerlos. El **Rey Bob-omb** nos esperaba en una colina para arrojarnos bombas, y ahora lo vemos de regreso en la fiesta de **Mario**. Es bueno que retomen a los personajes pero dándoles nuevas aventuras para que sigan explotando su potencial.

Birdo y los Goombas

Los **Goombas** aparecieron desde el primer juego de **Super Mario Bros.** y quizá son de los personajes más fáciles de vencer sólo aplastándolos de un salto. Curiosamente, ellos participaron en la película *Live Action* de **Mario**, pero estaban en desacuerdo con las políticas de **Bowser**. Por otro lado, **Birdo**, conocida en Japón como **Catherine**, llegó hasta Super **Mario Bros. 2** como enemiga de **Mario**, y desde entonces se ha vuelto recurrente.

Yoshi

La primera aparición de **Yoshi** ocurrió en **Super Mario World** (SNES, 1990), cumplía uno de los sueños de su creador, Shigeru Miyamoto: quería, desde un principio, que **Mario** tuviera un dinosaurio al que pudiera montar en sus aventuras por el Mushroom Kingdom. **Yoshi** es originario de una isla que lleva su nombre, donde vive con otros personajes de su especie, tal como lo vimos en **Yoshi's Island: Super Mario World 2**, también para Super NES.





Wario

Así como el ying y el yang, en el universo de **Super Mario** tenía que haber una contraparte, y esa función la cumple a la perfección **Wario**. Es un regordete personaje que viste de amarillo y morado y usa zapatos verdes. A diferencia de **Mario**, lleva una W en su gorra. **Wario** tuvo su primer papel formal en el juego **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** en 1992, como antagonista de **Mario**, y desde entonces ha conseguido sus títulos propios.



Princess Peach y Daisy

Las damiselas del universo de **Super Mario** comúnmente están en peligro, por ello hay que adentrarnos en grandes y gloriosas aventuras para rescatarlas de las garras de diversos enemigos. Pero también hay ocasiones en las que se respira paz y tranquilidad en el reino, y por lo tanto hay ocasión para divertirse. Tanto **Daisy** como **Peach** han participado en diversos juegos deportivos. Ahora las tenemos de vuelta en **Mario Party 9** compitiendo por ganarse todas las estrellas.



Mario y Luigi

Son mundialmente conocidos, no podemos pensar en videojuegos sin que brinquen a nuestra mente las imágenes de todas las misiones que hemos pasado junto con este par de plomeros bigotones. Desde combatir a tiranos lanzafuego hasta demostrar su valía en los deportes, **Mario** y **Luigi** siempre nos ofrecen calidad en sus aventuras. Recientemente los hemos visto en el Nintendo 3DS en **Mario Kart 7**, ahora nos invitan a esta novena fiesta en Wii.

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Excelentes fotos las que recibimos en esta ocasión. Esperamos que mes a mes nos sigan enviando sus colecciones para que puedan ser parte de esta sección de la revista. Recuerden que pueden utilizar su creatividad para acomodar sus colecciones y hacer más vistosa su fotografía; también los invitamos a que nos manden sus imágenes de *cosplay*, dibujos u objetos que ustedes hayan hecho como fans de Nintendo.

Fans de Super Mario Bros.

Y sus artículos especiales

Antonio Fumagal (8 años) y sus hermanos Cristian (4 años) y Mateo (8 meses) han decorado su habitación con detalles alusivos a **Mario Bros.**, pues se trata de su personaje favorito, al igual que **Toad**.



Margarita Ossa Rojas envía esta fotografía de sus hijos, que muestran gustosos sus objetos especiales de **Super Mario**, como la revista Club Nintendo o el NDS de color rojo; además, juegos de Wii y NDS.





Dayanne López González comenta que es gran seguidora de Nintendo y, claro, de Club Nintendo. En sus próximos planes está comprarse un N3DS para incrementar su colección de consolas y juegos.

Fan de Link y Super Mario

¡Aventura garantizada!

Renato Cabrera nos escribe desde Guatemala, tiene 14 años y comenta que es gran seguidor de Club Nintendo. Cada vez que ve un ejemplar no duda en comprarlo, y más si es de **Pokémon**.



Hermanos y fanáticos de

Nintendo y **Pokémon**



Ana Lucía y Giovanni quieren ser los mejores entrenadores en el universo **Pokémon**, ya sea en los videojuegos o a través de las tarjetas de combate.

Lleva tus cosas al estilo

De un héroe de leyenda

Nuestro cuate Shinigami es un seguidor de los juegos de **The Legend of Zelda**, y como muestra, nos manda una fotografía de la mochila que hizo él mismo.





Dos hermanos que desafían todos los retos

En el mundo de los videojuegos

Antonio y Luis Alberto Chimal, del Estado de México, nos muestran su colección de consolas y juegos de Nintendo. Se nota que han compartido varias aventuras desde el NES.





Julio Cristóbal Lara Santander ha juntado, en compañía de sus hermanos, una amplia colección de productos oficiales de Nintendo (figuras, juegos, ropa) y, claro, no podían faltar las revistas Club Nintendo.

Manuel Luna Garza nos envía esta foto desde Nava, Coahuila. Tiene26 años y cuenta con una amplia colección de juegos y consolas de Nintendo. ¡Felicidades!









Diego Hernández es originario de Chile, y a sus 14 años ya es un fan de Club Nintendo. Recientemente, adquirió su Wii, así que le esperan muchas aventuras.

También el erizo azul tiene sus múltiples seguidores
Y lo demuestra esta sección



Los hermanos Elliot y Valeria Nez Arredondo nos comparten su colección de figuras de **Sonic**.



Rodrigo Márquez Mucino nos platica que le encanta la serie **Sonic** y que su personaje favorito es **Silver**.



Isay Gilberto es fanático de los juegos de **Mario** y **Sonic**. Además, le encanta dibujarlos.



También fan de **Sonic**, tenemos a nuestra amiga Sofía Sánchez, de 12 años, de Hermosillo, Sonora.

Pastel de cumpleaños del Mushrom Kingdom
Yoshi, como pieza central

José Eduardo Rey manda fotos de su colección de juegos y de su pastel que le mandaron a hacer para festejar su cumpleaños.



Excelentes consolas
Portátiles y caseras

Francisco Zúñiga disfruta jugar de los títulos clásicos y contemporáneos y, claro, de las revistas CN.



Recién llegado al club
¡Bienvenido, Sam!



Samuel Fuentes se inició en los videojuegos hace cuatro meses, y ya tiene buenos títulos.

Los fans de **The Legend of Zelda** siguen en incremento
Increíbles colecciones de juegos, revistas y más

Nallely es superfán de **The Legend of Zelda,** y desde hace tres años está al pendiente de la revista CN.

Álvaro Moraga, alias Kira Sama, nos muestra la colección de revistas CN del año 20; comenta que es un gran seguidor de **The Legend Of Zelda**.







Ignacio Javier Hernández es fan de Club Nintendo y de series como **TLOZ** y **Kirby**.





Marcelo Jorquera nos escribe desde Chile. Tiene 16 años, con estas fotos muestra su pasión por Nintendo y **The Legend of Zelda**.

Ricardo Estévez está orgulloso de presentar su más reciente compra. **The Legend of Zelda: Skyward Sword.**







Maya y Diego Valdés envían la fotografía de su colección de videojuegos y revistas. Ellos platican que su serie favorita es **The Legend of Zelda**.

La evolución de los juegos portátiles
Del GBA SP al Nintendo DSi XL

Carlos y Natalia Olvera, de 11 y 12 años respectivamente, nos muestran su variedad de juegos.



Dibujo de Kirby
Buenos trazos

Kiki Carvacho sólo tiene cuatro años de edad, pero ya es un gran seguidor de **Kirby**.





Joven coleccionista
Super Mario

Martín tiene siete años, y desde los cuatro es superfanático de **Mario** y del Mushroom Kingdom.

Heredando la tradición de los juegos
Fans de **The Legend of Zelda**

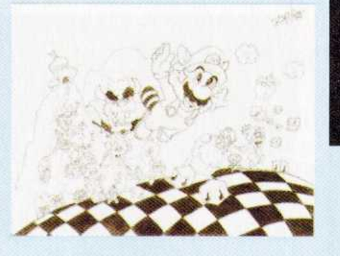
Víctor Hugo Berger es un fan dedicado de los videojuegos, actualmente tiene un Wii y un N3DS, para jugar con su hijo.

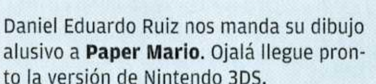


Arte del mes
El talento de nuestros lectores

Abraham González nos presenta su dibujo de **Orchid**, una de las más fuertes peleadoras de **Killer Instinct,** que regresó más poderosa aún para **Killer Instinct 2.**

Dilcia Contreras, de San Pedro Sula, Honduras, envía este dibujo de **Super Mario Bros. 3**, uno de los más importantes de la serie.





Daniel Eduardo Ruiz nos manda su dibujo alusivo a **Paper Mario**. Ojalá llegue pronto la versión de Nintendo 3DS.

Rayman Origins fue la inspiración para Félix Miguel Sánchez, de 18 años de edad, quien nos escribe desde República Dominicana.



David Illanes y los hermanos Javier Gatica y Martín Gatica nos envían este dibujo con varios personajes.



La pequeña Lourdes Grimaldo Eufracio, de 10 años, es fan de **Pokémon** y por ello nos envía un dibujo de la popular serie.

Este dibujo pertenece a Saúl Sierra, de 15 años. Él comenta que le encanta la revista Club Nintendo y, más aún, la sección Comunidad.

Aramis Galindo, de 10 años, es un gran fan de Nintendo, y para demostrarlo nos envía su dibujo de **Mario** y **Bowser**.





Herman Josseau es un gran seguidor de los títulos de **The Legend of Zelda**, y mucho más de **Ocarina of Time**.

Los fans de Super Mario Bros. se hacen presentes
Gorras, playeras, revistas y mucho más



Marco Antonio Ubilla, de Costa Rica, muestra que, además de que es fan de Nintendo, lo es de la popular serie **Angry Birds**.



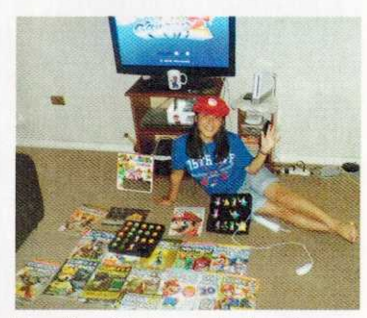
Jacobo y Guillermo Méndez, de siete y 11 años respectivamente, nos comparten su colección de **Super Mario** y **Pokémon**.



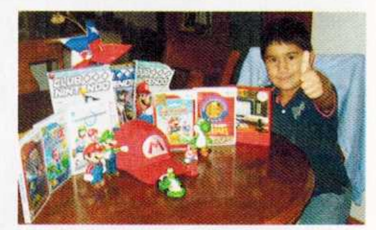
Sebastián y Martín Osses envían la foto desde Chile. Comentan que día a día tratan de incrementar su colección.



Desde Hermosillo, Sonora, Felipe Rubio comenta que su colección la inició hace seis años junto con su NDS Lite.



Eimy tiene 13 años y colecciona la revista CN desde 2010. Comenta que tiene todos los juegos de **Mario** en Wii.



Desde Santiago de Chile nos escribe Agustín Iturrieta. Dice que en su cumpleaños recibió su Wii y **Mario Kart**.



Con la camiseta bien puesta, así luce nuestro cuate Carlos González en esta foto de su colección de Nintendo.

Nicolás Andrés Flores nos platica que tanto él como su hámster son seguidores de Nintendo, sobre todo de los títulos de **Super Mario Bros.**





Lizardo Bazán Mendoza nos envía las fotos de sus figuras de **Super Mario**, así como de revistas, consolas y videojuegos.

Seguidores de TLOZ
Y lectores de CN

José Mauricio Díaz, de El Salvador, lee Club Nintendo desde hace siete años. En la foto, aparece junto a su primo Adonay, de ocho años.



Aprovechando los consejos
De la revista CN

Maximiliano Rojas envía su fotografía desde Villa Alemana, Chile. Es gran seguidor de CN, y comenta que le agradaron las portadas de este año.



¡Atrápalos a todos!
Los clásicos **Pokémon**

Jaime Regis, además de ser un gran dibujante, también es coleccionista de objetos de Nintendo y más aún cuando se trata de la serie **Pokémon**.



Colección de Revistas
Club Nintendo

Renzo Melgar demuestra que es un verdadero fan de Club Ninendo con algunas de las revistas -y pósters- que tiene en su colección.



Fan del Reino Hongo
Y del erizo azul



José Ignacio Leiva nos manda esta foto desde Valparaíso, Chile. A sus siete años, ya es todo un seguidor de **Sonic** y **Super Mario Bros.**

Fan de Club Nintendo
Y del Reino Hongo



Isaac Arguedas Salazar nos manda su foto desde San José, Costa Rica. Sus personajes favoritos son **Kamek**, **Bowser**, **Bowser Jr.** y **Mario**.

Nintendo, una pasión
Que se hereda





Padre e hijo han juntado esta enorme colección de objetos de Nintendo. Lástima que no anotaron su nombre, pero aún así ¡felicidades por la foto!



Compartiendo una extensa colección de Nintendo
Videojuegos de todas las generaciones

Nuestro cuate José Alberto Andrade Santos lleva leyendo la revista Club Nintendo desde 2004. En la foto, también aparece su hermano, Miguel Jiménez Santos, ambos son seguidores de todo el mundo de Nintendo.







Coleccionista de
De pósters

Lucio Díaz nos muestra cómo ha ido creciendo su colección de videojuegos desde diciembre del año pasado. Su último juego fue **Skyward Sword**.

Soft Case
Cookie Monster

Los amigos de dreamGEAR nos presentan este estuche para Nintendo DS, DS Lite, DSi, DSi XL o Nintendo 3DS. Tiene una bolsa para 3 juegos y 2 *Stylus*. ¡Está súper!



Diversión en compañía
¡Que inicie la fiesta!

Bryan Emmanuel Duarte Lozano y su hermano Raymundo son originarios de Monterrey, y no se pierden ninguna hazaña de **Mario** o de **Link**.











Que inicie el combate
¡Duelo de guerreros!

Ignacio Ramírez y su hermano son fanáticos de Nintendo, sobre todo de **Yu-Gi-Oh**, aquí muestran su colección de tarjetas.

Poderosos héreos
Colección de figuras

Tafio Barker es fan de **Super Mario Bros.** y de los juegos de **The Legend of Zelda**; además, de **Dragon Ball** y **Metroid**.







¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES Y MÁS...



Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.





Lo de hoy es twittear, aplícate y llévate el auténtico Phone Tweet

TWIT

RAYO

¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!

XRAY SCANNER

Simulador

LOGICA

Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

OVNI



INSECTO

Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

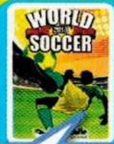
Conoce las leyes de Murphy.

LEY



¡Bromea con tus cuates!

GAS



Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

COPA



¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

MENTIRAS



Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERNO



CUERPO

Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

Descarga los mejores sonidos de animales

ANIMAL



No podrás dormir con este espeluznante juego de zombies

ZONA

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP TWIT

Estos productos son sólo para diversión.

JUEGOS



¡Una nueva aventura del héroe de la gran pantalla!. Dirige a Po a lo largo de los distintos entrenamientos y misiones.

PANDA

ESCANEA Y DESCARGA



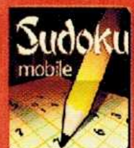






TRES | VAMPIRO | FIESTA



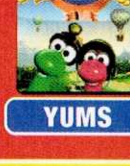





NIEVE | MOSQUETEROS | SUDOKU




TESORO | ROBOT | DINGO

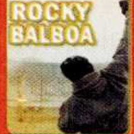




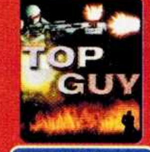


YUMS | TORRES | NINJA







SHARK | ROCKY | TOPO | BARRAS | TOP











DOG | FARM | MUMU | KGB | MINOTAURO

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO PANDA

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO


BAKUGAN1


BAKUGAN2


BAKUGAN3



BAKUGAN4


BAKUGAN5


BAKUGAN6


BAKUGAN10


BEN1


BEN13

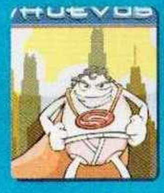

BEN8


BEN5


BEN4


BEN2


BEN16


HUEVO21


HUEVO20



HUEVO16

Envía CN FOTO + "CLAVE"

al 42222



Ejemplo: CN FOTO HUEVO16

AMÉRICA *celebra a* Chespirito

DE REGALO

- Imágenes
- Sonidos reales
- Juegos y más

ENVÍA

CN CHAVO AL 42222

Última Página

En nuestra próxima edición comenzaremos con las notas más destacadas de lo que se presente en la conferencia de Nintendo en la Electronic Entertainment Expo. Vaya que pinta para ser una de las ediciones más importantes para la compañía japonesa, pues con Wii U se da un enorme paso hacia la inmensa gama de posibilidades de desarrollos que las demás compañías pueden ofrecer y que, por cuestiones técnicas, no habían sido posibles en Wii. Sólo que ahora, como es costumbre, Nintendo no se limitará a seguir una tendencia, sino que la superará a través del uso del control táctil de Wii U, que vendrá a modificar la interacción con los videojuegos de una manera más interesante que la tradicional Realidad Aumentada. Así que no te pierdas los detalles y, claro, los comentarios de todo el equipo de Club Nintendo. ¡Hasta entonces!

The Last Story (Wii)

Para todos aquellos fans de los juegos RPG, en especial de los trabajos hechos por Hironobu Sakaguchi (**Final Fantasy**), llega **The Last Story**, un juego de rol épico en todos los sentidos. Básicamente, se trata de una aventura que retoma el concepto original del RPG japonés, que destaca no sólo en la calidad gráfica, sino también en la narrativa que desplegará poco a poco el carácter de los personajes y te mantendrá dentro de la historia. Además, este juego llegará como uno de los tres grandes que prácticamente despedirán el Wii y que dan muestra de que toda consola tiene un gran potencial si hay el talento adecuado en los desarrolladores de *software*. Podrás disfrutar de **The Last Story** a partir de la segunda semana de julio; claro, nosotros te daremos toda la información que necesites para que no pierdas detalle de este espectacular lanzamiento de Xseed Games.

The Amazing Spider-Man (Wii)

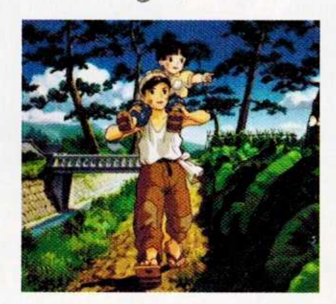
Con una nueva película, vienen nuevas adaptaciones. **The Amazing Spider-Man** es un complemento perfecto para los fans del arácnido, pues se ubica poco antes de los eventos ocurridos en la nueva producción de Columbia Pictures. Como una de las características principales, se tiene el respaldo de Beenox, equipo que ha trabajado en los últimos títulos de **Spider-Man** y que ha logrado resultados sobresalientes, así que podremos esperar gran desarrollo visual y en *gameplay*. En el juego se incluye un nuevo sistema de acción, llamado *Web Rush*, con el cual podrás realizar diversos movimientos para combatir a tus rivales. Es decir, la galería de movimientos no será tan limitada como antes, van desde los golpes y patadas hasta los poderes con telaraña o saltos acrobáticos.



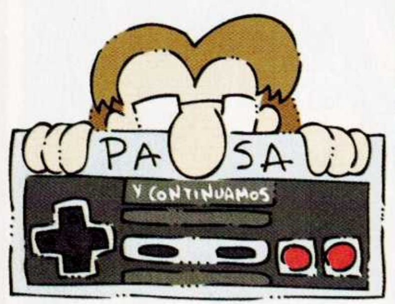
Un Vistazo a Japón

(La tumba de las luciérnagas)

Continuaremos con las recomendaciones de Japón, sólo que en esta ocasión tocaremos el tema de una de las películas más emotivas y dramáticas que retratan de una manera magistral la crudeza de los conflictos bélicos, en especial de la Segunda Guerra Mundial. La historia se centra en **Seita** y su pequeña hermana **Setsuko**, quienes a pesar de su corta edad se ven obligados a enfrentar la vida con sus propios medios en una época donde la comida cada vez es más escasa y los bombardeos no dejan de ocurrir. La versión original animada fue creada por Studio Ghibli, que ha destacado por películas como **Howl's Moving Castle**, **Spirited Away**, **Princess Mononoke**, **My Neighbor Totoro** y muchas más. Debido a su éxito se han producido dos versiones adicionales (*Live Action*), cada una con su estilo, pero siempre respetando el concepto original que ha hecho de esta historia un ícono de la cultura japonesa actual.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.

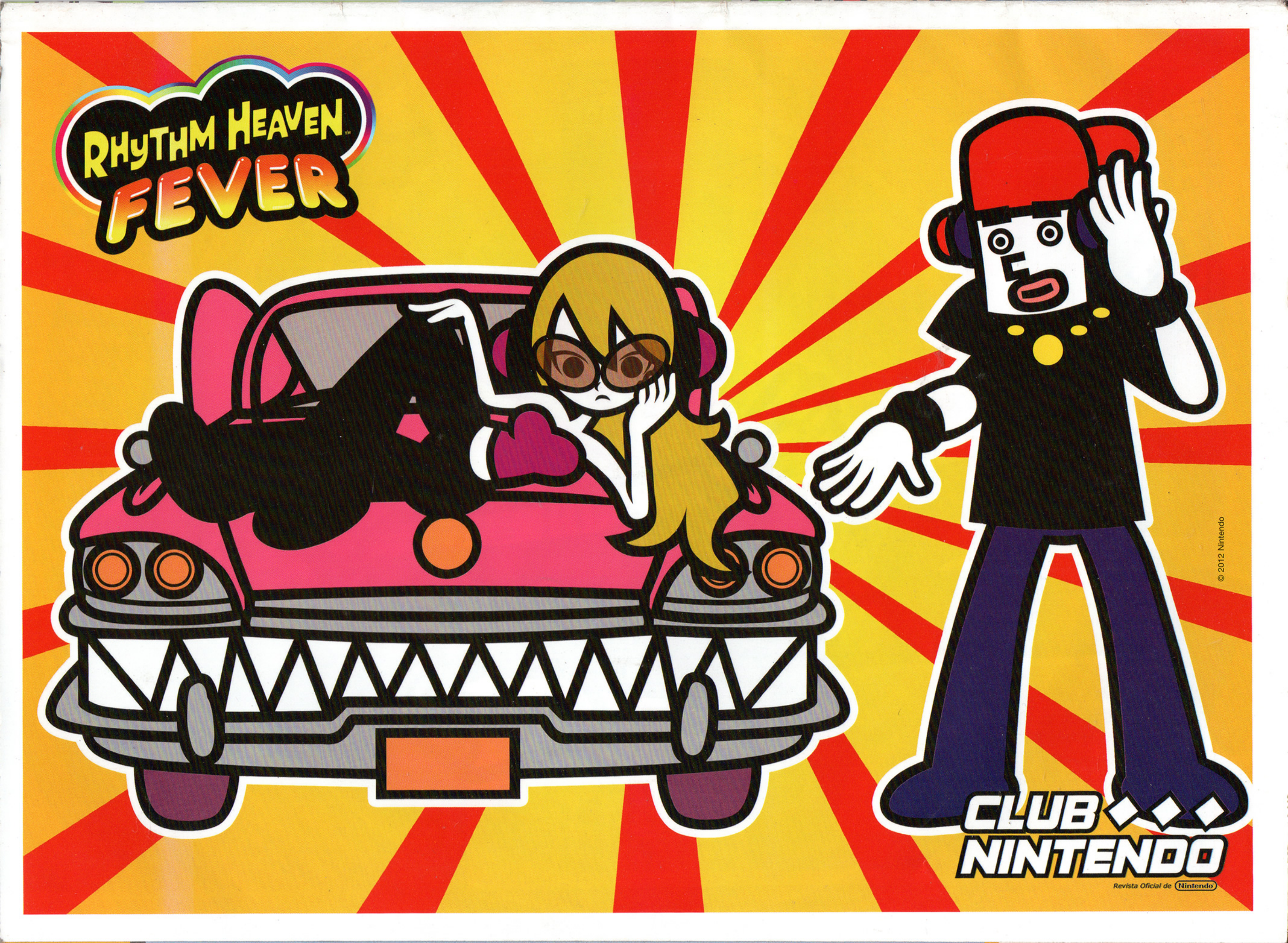




www.turrilandia.blogspot.com


RHYTHM HEAVEN
FEVER


CLUB
NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo


RHYTHM HEAVEN™
FEVER
CLUB
NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2012 Nintendo